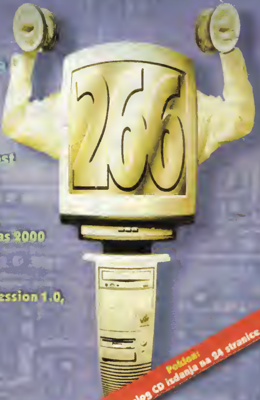
Svet KOMPJUTERA

11/97

CENA 15 DINARA



3D kartice: Voodoo histerija

Rat Internet provajdera

Virtuelna realnost na Mreži

DTK Pentium II 266, ExpertColor Canarias 2000 Daewoo monitori...

Vista Pro 4.0, Fractal Design Expression 1.0, Nuts & Bolts 97...

YU ISSN 0352-5031

Poklon: Katalog CD izdanja na 24 stranice

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

LG Electronics Flatworks 78FT5

LG Electronics" predstavlja 17-inčni *Flatworks 78FT5* kao jedan od prvih kompjuterskih monitora sa potpuno ravnim ekranom. Sve kontrole elemenata slike obavljaju se preko menija na ekranu, a monitor je dobio brojna pohvale zbog male potrošnje energije i ekološkog načina proizvodnje. *Flatworks 78FT5* će ući u prodaju tek u decembru sa cenom između 1700 i 1800 DEM. **(dk)**



Pioneer Super 24x Slot-in

Novi CD-ROM drajv firme „Pioneer" već na prvi pogled se razlikuje od svih ostalih uređaja ovog tipa, jer umesto postolja za disk koje izlazi iz kućišta poput fioke, na prednjoj strani ovog uređaja je samo tanak prorez. Sve što je treba da se uradi je blago gurnuti CD u drajv koji ga tada preuzima i automatski uvlači u sebe, a pritiskom na *Eject* taster disk sam izlazi. Ovaj novi način ubacivanja diskova omogućuje da se *Super 24x Slot-in* ugrađuje i horizontalno i vertikalno u kućište kompjutera. Cena se kreće oko 275 DEM. **(dk)**



ergoMOUSE – drveni glodar

Ako do sada niste sebi našli omiljenog miša, evo prilike. *ErgoMOUSE* je do sada neviđen pristup u dizajniranju ovih pomagala. Napravljen je od drveta, za koje proizvođač kaže da je idealan materijal za ovakav uređaj. Osim te specifičnosti razlikuje se i po nešto drugačijem obliku i neobičnim tasterima. Mislite da je ovo prava stvar za vas? Možda će vas cena od 75 GBP ipak razuveriti. **(ri)**



Logitech Mouse Man+

U „Logitechu" su se izgleda zabrinuli za zdravlje ljudi koji rade sa računarima, jer se pri korišćenju miša ne upotrebljevaju svi prsti. Teško su na bok svog novog miša ugradili taster koji se pritiska palcem. Funkcija ovog tastere može se programirati zavisno od programe koji koristite. Umesto standardnog srednjeg tastera, *Mouse Man+* ima točkić za skrolovanje stranica. Jedini problem ovog proizvoda je što još uvek ne postoji verzija za levoruke, a za dešnjake ovaj trening za palec košta 80 DEM. **(dk)**



Intel Merced u ovom veku

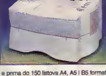
Najveći svetski proizvođač procesora, „Intel", objavio je da njihov procesor koji se razvija pod šifrom *Merced* u saradnji sa „Hewlett-Packardom" neće biti baziran na x86 tehnologiji, kao svi njihovi dosadašnji procesori. *Merced* će biti RISC procesor i na tržištu će se pojaviti 1999. godine. **(dk)**



Connectix Digital Radar

Neko sedi za vašim kompjuterom dok ste ne pauzi ili ima praksu da na neodređeno vreme pozajmljuje stvari sa vašeg stola? Ako imate kameru koja je priključena na računar to vam više neće biti problem. Uz pomoc *Digital Radara*, programa koji nam dolazi iz „Connectixa", moći ćete da koristite vašu kameru u sigurnosne svrhe. Program detektuje pokrete ispred kamera i aktivira snimanje tako da vam obezbeđuje snimke svih koji su se našli ispred vašeg kompjutera, tj. u kadru kamere ako je odvojite od kompjutera. Nešto više detalje na **www.connectix.com** **(ri)**

Kyocera FS-600



Novi laserski štampač iz „Kyocere" je po tehničkim karakteristikama skoro kao i svaki drugi štampač u ovoj klasi. Pri rezoluciji od 600 tpi, *FS-600* štampa šest strane u minutu, a prima do 150 listova A4, A5 i B5 formata. Moguće je i štampanje razglednica, nalepnica i folija. Ovaj štampač razlikuje se od ostalih po tome što je njegovo kućište dizajnirano u „Porscheovom" studiju. Može biti vaš za 1000 DEM. **(dk)**

SAD povezuje vojne baze

Pentagon je dodelio devetogodišnji ugovor za instalaciju opreme koje će omogućiti siguran prenos govornih i video signala, kao i siguran prenos podataka između i unutar američkih vojnih baza. Vođa projekta koji će izvršavati veća grupa izvođača je AT&T, prava američka patriotska kompanija. **(zp/tmp)**

AIR Link – bežična Amiga



Redakcija britanskog časopisa „CU-Amiga" je posle izdavanja velikog hita sa PC računara, simulacije letenja TFX (u septembru), u okviru časopisa oformila novu sekciju pod nazivom „DIY Scene", (akronim od. *Do It Yourself*). U oktobarskom broju je dato uputstvo za izradu muzičke kartica „Project XG", a za novembar je pripremljen uređaj sa nazivom „AIR Link".

U kutiji dimenzija 59 x 41 x 18 mm nalazi se infracrveni predajnik koji se priključuje na džojstik port Amige. Kada se priključi na Amigu, uređaj dobija mogućnost kontrolisanja bilo kog uređaja koji može da se kontroliše daljinskim komandama. Korišćenjem *InfraRexx* programa, preko daljinskog upravljača i *AirLinka,* možete kontrolisati i aplikacije koje se izvršavaju na Amigi. Ovo se odnosi na softver koji podržava *ARexx* interfejs. Čak i ako niste poznavaoci ovog jezika ne bi trebalo da imate nikakvih poteškoća pošto je korišćenje krajnje jednostavno. Uprošćeno rečeno, kada pritisnete neki od tastera sa daljinskog upravljača izvršiće se komanda koju ste dodelili ili cela *ARexx* skripta. Cena komponenti potrebnih za izgradnju *AirLinka* je 15 britanskih funti. **(žm/ap)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 158, novembar 1997
Cena 15 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje i štampa „Politika" A.D
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović

Redakcija
Dušan Dingarac
Gradimir Joksimović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović

Likovno grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rekić

Marketing sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Zorica Jelić (Francuska)
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)

Saradnici
Branislav Babović, Branislav Bubanja, Aleksandar Veljković, Đorđe Vuković, Ilir Gaši, Rodoljub Ilić, Stevan Josimović, Relja Jović, Dragan Kosovac, Goran Krsmanović, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Pisodorov, Vladimir Prelovac, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Vojislav Ćirković, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
fax. **322 0552**
e-mail **editors@sk.co.yu**
http **//www.politika.co.yu**
http **//www.beograd.com/sk**
BBS **322 9148 (14.4 Kbps, V42bis)**
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna **40,50** din šestomesečna **81,00** din
Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280,** uz obaveznu naznaku „Politika A.D. pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu

Pretplata za inostranstvo

polugodišnja - vozom	**37** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**54** DEM
II grupa - Bliski istok	**55** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**57** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**59** DEM
V grupa - Daleki istok	**60** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**62** DEM
VII grupa - Australija	**64** DEM

ili protivvrednost ostalih valuta
Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662 u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist „Politika" A.D - Beograd, devizni račun broj 70400-07021747 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera". Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel./fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika A.D. - pretplata, 29. novembra 24/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Panasonic KXL-783A



Kakava greška! „Panasonic" je napravio osmobrzinski portabl CD čitač koji se priključuje na PCMCIA port i u sebi objedinjuje zvučnike(!?). Po četvorocifrenoj ceni u nemačkim markama dobijate CD-ROM, koji traži 6 baterija, ima loše zvučnike koji su toliko blizu da im ni razne *surround* mogućnosti ne pomažu, a toliko je velik da nije zgodan za nošenje i korišćenje odvojeno od kompjutera. Za iste pare čak možete kupiti običan PCMCIA CD-ROM, prenosni CD plejer, zvučnike i slušalice. Ukoliko ipak želite da saznate još nešto o ovom uređaju, jedna od adresa je **www.panasonic.co.uk**. **(ri)**

Apple eMate 300 – notebook za škole

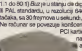


Možda je malo čudno govoriti o prenosnom đačkom kompjuteru u uslovima kada je i stona varijanta luksuz, ali „Apple" se potrudio da izuzetno niskom cenom ovu ideju učini mogućom. *Apple eMate 300* je jednostavni prenosni računar namenjen đacima i opremljen je većinom potrebnih stvari za upotrebu u školi. U njemu je 2 MB RAM-a, jedan PCMCIA *Type II* slot, mono LCD ekran rezolucije 480 x 320 i olovka kojom se može pisati po ekranu. Sve podatke drži u memoriji, a programe u dodatnih 8 MB ROM-a. Na „Appleove" štampače se priključuje preko serijskog porta, a za prebacivanje podataka sa jednog *eMatea* na drugi koristi se infracrveni port.

Koristi se kako preko tastature, tako i pomoću olovke kao *Apple Newton*. Od programa u ROM-u tu su program za obradu teksta, program za crtanje skica, kalkulator, adresar i priručni programi a dodatno se mogu učitati i programi za rad sa tabelama i rad sa graficima. U memoriji se nalazi i program za proveru ispravnosti kucanja za engleski jezik. Baterije traju oko 20 sati ili duplo manje ukoliko je uključeno pozadinsko osvetljenje ekrana. **(ri)**

iomega Buz

Iz firme koja nam je poznate po *Zip* i *Jaz* jedinicama masovne memorije, stiže potpuno drugačiji proizvod. Korišćenjem hardverske JPEG kompresije (sa faktorom kompresije podesivim od 1:1 do 80:1) *Buz* je u stanju da digitalizuje pokretne slike po NTSC ili PAL standardu, u rezoluciji 640 x 480, 320 x 240 ili 160 x 120 tačaka, sa 30 frejmova u sekundi, uz zvuk CD kvaliteta (44,1 KHz). Ne računar se povezuje korišćenjem *Ultra SCSI-3* tehnologije na PCI kartici koja dolazi uz ovaj uređaj. *Buz* na sebi nosi priključke za stereo audio, kompozitni video i S-video (sva tri i IN i OUT). Uz digitalizator stiže i odgovarajuće softverska podrška za audio i video digitalizaciju i video montažu. Očekuje se cena od oko 200 USD. **(ts)**



CorDel Amige

Američka kompanija „Nova Sector Engineering, Inc." je još jedna u nizu kompanija koje su zvanično dobile licencu za proizvodnju Amiga kompjutera. U njihovoj ponudi uskoro će se naći dve linije Amiga proizvoda koncipirane kao grafičke radne stanice.

CorDel Alpha će u osnovnoj verziji sadržati *PowerPC 604e* na taktovima od 150 do 200 MHz, 50 MHz 68060 i *doughterboard* za dodavanje još jednog *PowerPC* procesora, 32 MB EDO RAM-a (proširivo do 128), 2,3 GB *Ultra Wide SCSI* hard disk, 3,5-inčni flopi (1,76 MB) 20x CD-ROM, 64 bitnu grafičku karticu (1 600 x 1.200 piksela sa 16,8 miliona boja), monitor od 17 inča, modem na 33 600 bit/s i trogodišnju garanciju.

Za razliku od pomenute konfiguracije *CorDel Nitro* modeli će raditi sa *604e* procesorom na 200 MHz, uz 128 MB EDO RAM memorije, takođe sa *Ultra Wide SCSI* hard diskom, ali od 9,1 GB, *NewTek Video Toaster Systemom 4.1* i 21-inčnim monitorom. **(žm/ap)**

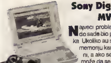
Roboti uče jedan drugog

Britanski istraživači izjavljuju da je po prvi put jedan robot obučio drugog za kretanje i izvršavanje pojedinih operacije drugog robota u njegovom okruženju. Sve ovo ne bi bilo preterano novo da roboti nisu bili veoma udaljeni i da za njihovu međusobnu komunikaciju nije korišten Internet kao transportno sredstvo za informacije. Eksperiment pokazuje da je moguće preneti „znanje" jednog robota iz laboratorije u univerzitetu Reading, pa putem transatlanskog Internet linka, sve do laboratorije u State University of New York. One koji se plaše dominacije robota u budućnosti ovo sigurno neće baš preterano obradovati, ali za sada se još uvek ne predviđaju problemi te prirode. **(zp/tmp)**

ATM superdžada ispod Atlantika

Informacioni superautoput koji će se prostirati ispod površine Atlantskog okeana, biće baziran na ATM tehnologiji i omogućiće brzinu prenosa od 2,5 Gbit/s, izjavljuju u kompaniji „Cable & Wireless PLC" iz Londona. U početnoj fazi ovaj link će povezivati Sjedinjene Američke Države i Veliku Britaniju, a u daljem planu je rasprostiranje po Evropi i dalje ka Dalekom istoku. **(zp/tmp)**

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**



Sony Digital Mavica MVC-FD5

Najveći problem digitalnih kamera je do sade bio prostor za smeštanje slika. Ukoliko su smeštene u silicijumsku memoriju kamere ona se brzo popuni, a ako se koristi PCMCIA kartica može da se čita samo u prenosnim računarima. „Sony" je to u svom modelu iz *Mavica* serije rešio tako što za smeštanje slika koristi standardna 3,5 inčne diskete u PC formatu. To ovu kameru čini nešto većih dimenzija od konkurentskih, ali omogućava smeštanje mnoštva slika po bagatelnoj ceni. Na žalost, ovu dobru ideju „Sony" je upropastio lošim kvalitetom fotografija, odnosno rezolucijom od samo 640 x 480 tačaka. Slike se snimaju u JPEG formatu i zauzimaju oko 25 KB, tako da na disketu staje oko 50 do 60 snimaka. Jedno punjenje baterija obezbeđuje oko sat ipo rada. Nešto više na **www.sony.com** **(ri)**

PCMCIA hard disk od 520 MB

U cilju povećanja memorijskih mogućnosti mobilnih računara, PC kartica firme „Calluna Technology" uspeva da smesti punih 520 MB na jednu *PCMCIA Type III* karticu koja sadrži 1,8-inčni hard



disk sa dve ploče i po dve glave. Uređaj je posebno otporan na udarce, što ga čini pogodnim za rad u uslovima agresivne sredine (mašine, fabričke hale, prevozna sredstva i drugo). Cena ovog diska je 600 USD. **(zp/tmp)**

Telemedicina na delu

Istraživači iz Duke University Medical Center iz Durhema i Nagoya University iz Japana uspeli su da izvedu veoma zahtevnu operaciju prenosa žive trodimenzionalne slike. Prenos je izvršen uz pomoć transpacifičkog kabla, koji je deo mreže velikog kapaciteta prenosa. Trodimenzionalne slike su bile medicinske slike pacijenata, koje su uz pomoć specijalizovanih 3D televizijskih sistema za stereoskopsku (prostornu) reprodukciju istovremeno posmatrali doktori sa obe strane Pacifika. **(zp/tmp)**

WinChip C6 – novi procesor



Jedna od najvećih atrakcija prošlog „Computex" sajma u Tajvanu bila je predstavljanje IDT-ovog procesora nazvanog *WinChip C6*. Time je „Intel", pored AMD-a i „Cyrixa" sada dobio i trećeg konkurenta. *C6* je po arhitekturi *Pentium* kompatibilan procesor sa MMX instrukcijama. IDT tvrdi da su njegove *integer* performanse jednake Pentiumovim na istoj frekvenciji, ali i priznaje da su FPU i MMX performanse „nešto" slabije. To je u stvari gotovo identična situacije kao i sa K6 i 6x86MX procesorima. Po rečima IDT-a, glavna prednost C6 čipa je njegova niska potrošnja, tako da bi trebalo da bude idealan za notebook računare. Isto tako, to bi trebalo da mu omogući dostizanje barijera od 400 MHz. Za sada postoje verzije na 150, 180 i 200 MHz. Prvi testovi naših stranih kolega manje-više potvrđuju navode iz IDT-a, ali o tome ćemo nešto više kada ovaj procesor stigne do nas. **(vp)**

Novosti iz Phase5

Prošlog meseca „Phase5" je pustio u prodaju *CyberStormPPC* kartice, ali je datum izlaska verzija za Amigu 1200 (*Blizzard603e/+*) još jednom pomeren. No, kao i do sada, razlog je poboljšavanje karakteristika i još veća mogućnost nadogradnje. Od sada će ove kartice raditi na taktovima od 160, 200 i 250 MHz!

Druga novina se odnosi na dodavanje grafičkih kartica *BVisionPPC*, koje će se pojaviti simultano sa *Blizzard603e/+* karticama, do kraja tekuće godine. Karakteristike će biti isto kao i kod *CyberVisionPPC* kartica, verzija za *CyberStormPPC*. Kada se pomene neka nova grafička kartica prvo pitanje koje se obično postavlja je rezolucija i broj boja. Rezolucija od 1.600 x 1.200 piksela u punom koloru (16,8 miliona boja) vinuće vas i zadržati dugo vremena u samom vrhu svetskih standarda. Grafičke kartice će se priključivati direktno na akceleratorske, zarad što boljeg iskorišćenja brzih magistrala za komunikaciju sa PPC procesorom. U dosadašnjoj liniji grafičkih kartica „Phase5" je koristio *Virge* čipove, vlasnicima PC računara poznate firme „S3". Kako je Amiga oduvek bila poznata kao jedan od lidera u grafičkim oblastima, osetila se potreba za novim čip-setom koji PC tržište nije moglo da ponudi. „Phase5" je za te potrebe razvio *Permedia2* čip-set baziran na tehnologiji koju će koristiti *A/Box*. *Permedia2* je tako dizajniran da podržava *OpenGL* funkcije i u kombinaciji sa visokim performansama *PowerPC* procesora omogućavace zadivljujuće karakteristike. Osamdeset miliona teksturiranih 3D piksela u sekundi, *z-buffering*, *gouraud*-senčenje, *fogging*, *blending* i *antialiasing* samo su neke od hardverski podržanih karakteristika. *Permedia2* procesor dodatno podržava funkcije kao što su *color space conversion* (mogućnost da po objektima unutar scene umesto tekstura lepite animacije), *chroma keying* i *XY scaling* koji će omogućavati softversko MPEG dekodiranje. Cena od 499 DM nije velika za grafičku snagu koju dobijate, pogotovu ako se uzme u obzir da konkurenciju u vidu grafičkih kartica za PC računare i najbolje igračke konzole današnjice nadmašujete nekoliko puta. **(ap/žm)**



U ovom broju

Agfa ePhoto 1280 i Epson PhotoPC 600



Kompjutersko tržište doživljava stalne i brze promene, ali čini se da digitalne kamere prednjače po brzini kojom se pojavljuju sve bolji i jeftiniji modeli

Dva nova modela firmi „Agfa" i „Epson" kao glavnu novinu nude veću rezoluciju Kod modela *ePhoto 1280* maksimalna rezolucija slike je 1.280 x 960 tačaka, a kod *PhotoPC 600* 1.024 x 768 Obe kamere poseduju kolorni LCD ekran, 3x zoom objektiv i memorijsku karticu od 4 MB na koju smeštaju od 6 pa sve do 48 („Epson") odnosno 60 snimaka („Agfa"), zavisno od izabranog kvaliteta slike što se tiče rezolucije i JPEG kompresije Očekuje se da će obe kamere koštati oko 650 GBP **(ts)**



Minolta laserski štampači

Tek toliko da vas podsetimo da i drugi proizvođači osim „Hewlett-Packarda" nude laserske štampače, predstavljamo kompletnu ponudu firme „Minolta" koja je do sada bila mnogo poznatija po foto aparatima i uređajima za fotokopiranje

PageWorks 6L je model rezolucije 600 tpi, sa brzinom štampe od 6 strana u minutu, prihvata 150 listova papira i košta oko 400 USD



PageWorks 6e je u osnovi isti model, sem što ima 2 MB memorije i, kao i svi sledeći modeli koristi tehnologiju za „peglanje ivica" štampanog uzorka čime postiže prividnu rezoluciju od 1200 tpi Košta 500 USD.

PageWorks 12 je model koji štampa 12 stranica u minutu, ima kapacitetnije kasete za papir (250 i 500 listova) i 4 MB memorije. Košta 1200 USD

PageWorks 20 je robusan model A3 formata, štampa čitavih 20 stranica u minutu i može se instalirati kao deo lokalne kompjuterske mreže, što ga čini upotrebljivim za istovremeno korišćenje od strane više korisnika u kancelarijama Prima do 650 listova papira i košta 1800 USD.

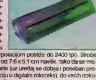
PageWorks Color štampa u rezoluciji od 600 tpi, brzinom od 12 stranica u minutu ili četiri puta sporije pri štampanju kolora. Poseduje četiri odvojene toner kasete, prima 400 listova papira i košta 3500 USD **(ts)**

Wacom Pen Partner



„Wacomov" *Pen Partner* je idealan za sve koji se bave crtanjem i obradom slika Komplet čine tabla koja se priključuje na kompjuter preko serijskog porta i olovka koja deluje kao pribor za crtanje ili miš, zavisno od programa koji koristite Olovka poseduje senzor pritiska, tako da jači pritisak ostavlja deblji, a blago prevlačenje po ploči svetliji trag Sam *Pen Partner* košta 200, a u paketu sa programom za crtanje *Dabbler* i programom za obradu slika *Kai's Photo Soap* 240 DEM **(dk)**

Visioneer PaperPort Strobe i Logitech PageScan USB

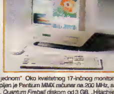


Svojevremeno je „Visioneerov" *PaperPort* skener pokrenuo čitavu lavinu sličnih modela drugih proizvođača. Sa zakašnjenjem u odnosu na konkurenciju, ova firma sada predstavlja kolornu varijantu skenera koja se odlikuje rezolucijom od 300 x 600 tpi (softverskom interpolacijom postiže do 2400 tpi) *Strobe* prima originale dimenzija od 7,6 x 5,1 cm naviše, tako da se može skenirati sve od vizit-karte (uz uređaj se dobija i poseban program za njihovu organizaciju u digitalni rolodeks), do većih dokumenata. Programska podrška uz ovaj skener obuhvata, naravno, „Visioneerov" *PaperPort* softver (verzija 5.0) za digitalno arhiviranje skeniranih dokumenata, kao i *Xerox TextBridge* za optičko prepoznavanje teksta. Košta 200 GBP



„Logitech" nudi skener sličnih karakteristika, ali ide i korak dalje nudeći model koji se sa računarom povezuje preko USB *(Universal Serial Bus)* priključka. To je omogućilo da do skenera vodi samo jedan kabl (uređaji manje potrošnje mogu da se napajaju energijom kroz sam USB kabl), a instalacija je krajnje jednostavna i zaista *Plug&Play* Na žalost, upotreba USB-a za sada znači i to da ovaj skener može da se koristi samo sa najnovijim Windowsom (OSR 2.1) i svojim drajverima, jer se potpuna podrška za USB uređaje očekuje sa Windowsom 98 sredinom sledeće godine **(ts)**

Innovation Direct/Iiyama MT-0017 – sve u jednom



Ako nikako da na stolu nađete mesta za sve što želite možda vam je potreban kompjuter koji izgleda baš ovako. Poznati japanski proizvođač visokokvalitetnih monitora „Iiyama" i engleski „Innovation Direct" sklopili su ovaj računar po principu „sve u jednom" Oko kvalitetnog 17-inčnog monitora sa zvučnicima sklopljen je Pentium MMX računar na 200 MHz, sa 32 MB EDO RAM-a, *Quantum Fireball* diskom od 3 GB, „Hitachijevim" 12x CD-ROM uređajem, *ATI 3D Rage* video kartom sa TV tjunerom, *Creative Labs Vibrom 16* i *Diamond Miltimedia* 33,6 kbit/s modemom. Međutim, ako vam ovo nije dovoljno, ovaj kompjuter ostavlja vrlo malo prostora za nadogradnju jer možete dodati samo još memorije i jednu ISA karticu, dok nema mesta za dodatni hard disk. Uz sve ovo dolazi i daljinski upravljač kojim možete da upravljate TV i CD uređajima ili preslušavate poruke na sekretarici Sa svojim multimedijalnim mogućnostima ovaj računar će svoje mesto verovatno naći u dečjoj sobi, jer će moći da zameni televizor, CD i telefonsku sekretaricu. Za naše uslove prepreka je cena od gotovo 4 500 DEM **(rl)**

Seminar u Nišu

Od 8 do 10 oktobra na Elektronskom fakultetu u Nišu održan je treći po redu internacionalni seminar za satelitske i kablovske komunikacije i servise za emitovanje, pod nazivom Telsiks '97. Predavači iz Evrope, SAD i Jugoslavije održali su mnogo kvalitetnih predavanja o pomenutoj temi. Kako se i očekivalo, približavanje telekomunikacije i računarske industrije dovelo je do toga da se mnoga predavanja bave i računarskim temama, posebno Internetom.

Kao prateća manifestacija u holu fakulteta organizovane je izložba niških firmi koje su prikazale proizvode iz ove i drugih oblasti elektronike. Mogli su se videti razni mobilni telefoni, video oprema, te-

TELSIKS'97

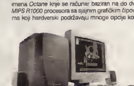
levizori različitih dimenzija, satelitske antene i risiveri ali i mnogo toga vezano za računare. Kao gosti ove izložbe bile su firme „SiGraf" koja je izložila Silicon Graphics računar O2, firma „Libis" sa školom Interneta za šest dana, „Silicon Art" koji pravi televizijske reklame putem računara i gost iz Prištine „RTS" sa studijskom opremom. Najveća gužva ipak je vladala oko štanda niške firme „Pogled" zbog besplatnog surfovanje na Internetu preko *DirecPC, NetSat Direct i Net On Air* sistema.

Manifestacija je okupila mnogo gostiju iz univerzitetskih centara širom Jugoslavije a i odziv Nišlije bio je dobar. Iako mali, seminar je pokazao svetske aktuelnosti u oblasti telekomunikacija koje polako stižu i kod nas.

D. STOJIČEVIĆ

Octane u Beogradu

Renomirana domaca firma za izradu kompjuterskih animacija i digitalnu post produkciju, PIXEL, organizovala je u beogradskom hotelu *Hyatt Regency* prezentaciju specijalizovanog grafičkog računara kompanija *Silicon Graphics*. Iza njegovog imena *Octane* krije se računar baziran na do dva *MIPS R1000* procesora sa sjajnim grafičkim čipovima koji hardverski podržavaju mnoge opcije koje



su do sada bile moguce samo iz najboljih programa za vizualizaciju. O snazi ovog računara govori i podatak da je jači od preostalih osam *SGI* računara, na kojima PIXEL generiše animacije, zajedno. *Octane* je prvi grafički superračunar koji se, zahvaljujuci svojim dimenzijama, može držati ne stolu.

Na pomenutoj prezentaciji prikazana je kaseta sa izabranim reklamama i špicama koje je PIXEL izradio tokom sedam godina rada, a veliki broj ovih kaseta je podeljen zvanicama.

D. DINGARAC

Globalni salaš

Ako već svet postaje „globalno selo", nema razloga da mi ostanemo na globalnom salašu. Kompjuterske komunikacije omogućavaju da radite hiljadama kilometara daleko od svog poslodavca. Tu leži šansa za sposobne ljude odavde.

Omogućavanje ljudima da se vežu na Internet, kreiranje web sajtova, programiranje u Java jeziku, postavljanje mrežne opreme itd, samo su neke od delatnosti koje do pre par godina nisu ni postojale. U svetu, ali polako i ovde, već ima onih za koje se može reći da žive od Interneta.

Međutim, ima i onih koji žive bolje uz pomoć Interneta. Zajedničko im je to da učestvuju u tzv. *telecommutingu*. Reč je nastala od osnove *commute* koja na engleskom znači, otprilike, „učestvovati u saobraćaju zbog odlaska i dolaska na posao". Dodavanjem prefiksa označena je delatnost koja označava upravo suprotno – neodlazak na posao, tj. rad kod kuće, uz kontakt sa firmom uz pomoć (računarskih) telekomunikacija.

Telekomutiranje omogućava da obavljate posao hiljadama kilometara daleko od svog poslodavca. I čini se da tu leži šansa za sposobne ljude odavde.

Naravno, broj delatnosti koje se mogu obavljati na ovaj način vrlo je ograničen, ali je, na sreću, veliki broj njih upravo u domenu informatike, koja je predmet interesovanja čitalaca „Sveta kompjutera". (Nadam se, inače badava radim ovaj posao.)

Nedavno je svoj rodni grad posetio moj poznanik koji je pre dve godine otišao u Kanadu. Kaže da tamo radi kao „slobodni programer", tj. piše specijalizovane poslovne aplikacije za poznatog kupca, onda nalazi drugu mušteriju i tako redom. Odmah sam pomislio kako uopšte nije morao da emigrira da bi se bavio tim poslom. Doduše, odavde naći takav posao bilo bi mnogo, mnogo teže, ali ne i nemoguće. Sve ostalo može da se obavi preko Interneta, s obzirom da je potpuno svejedno da li ćete svoj proizvod nekom belosvetskom kupcu isporučiti iz Toronta ili Beograda. Jedino ako je proizvod takav da baš mora da se odnese. A i za to postoji pošta, brate.

Slažem se da ništa ne može da zameni zdrav živi kontakt i da je preko Interneta teško pokazati znanje, dokazati da dobro vladate jezikom (a ne spell-checkerom), ubediti nekoga kako ste uredni i mirišljavi i, uopšte, dokazati svoje kvalitete. Nešto je lakše ako se odreknete dela zarade, pa koristite posrednika u vidu firme ili pojedinca koji će, kao agent, dalje unovčavati vaš trud.

Ako već svet postaje „globalno selo", nema razloga da mi ostanemo potpuno izdvojeni na nekom „globalnom salašu". Uostalom, ne mora da se „puca" tako visoko. Telekomutiranje olakšava život i u našim, lokalnim okvirima. Na primer, od pojave modema naovamo, saradnici „Sveta kompjutera" iz takozvane „unutrašnjosti" sve manje imaju razloga da se osećaju inferiorno. Praktično gledano, potpuno je svejedno da li je saradnik dopešačio do redakcije i tekst doneo na disketi ili ga je, koristeći računarske komunikacije, poslao iz Gornjeg Mačkovca. Uzgred, neki naši beogradski saradnici redovno objavljuju tekstove, a ne viđam ih mesecima. Što je još zanimljivije, jednog od saradnika „Sveta kompjutera" nisam video nikad. Ali dobro piše.

Naravno, i dalje ima stvari koje mogu da se obave samo uz fizičko prisustvo (baš me zanima ko će ovde prvi da napravi press-konferenciju ili prezentaciju preko Interneta). Ali činjenica je da telekomutiranje, eto, ublažava geografsku hendikepiranost ljudi koji imaju želju i mogućnosti da sarađuju sa „Svetom kompjutera". Najlepše u svemu jeste da, kao što to važi za njih u odnosu na naše beogradske saradnike, tako važi i za nas ovde u odnosu na nekoga u razvijenom belom svetu. I to treba iskoristiti.

Tihomir STANČEVIĆ

Rat provajdera

Prodaja pristupa na Internet u Švajcarskoj je tržište sa još uvek velikim potencijalom, pa se razvijao pravi rat između Internet provajdera i monopolističkog PTT „Telecoma"

Specijalno za „Svet kompjutera"
Ženeva, oktobra 1997

Ekonomski stručnjaci upozoravaju da se ne mogu očekivati neka veća poboljšanja u globalnom ekonomskom rastu i smanjenju nezaposlenosti. Mnogi će da se zapitaju: Zar baš ništa više ne uspeva i ne obećava zaradu i uspeh? Zar samo Azija profitira zbog jeftine radne snage?

Odgovor „ništa" ne bi u potpunosti odgovarao istini, jer dve privredne grane napreduju punom parom i napredovaće sve više, a obećavaju i fantastične zarade. Prva grana je kompjuterska industrija koja još uvek donosi ogromne zarade, zahvaljujući i jeftino napravljenom hardveru u Aziji, koji se skupo prodaje na Zapadu. Druga grana koja je tek u zamahu i koja obećava više nego fantastične zarade, a sve to zahvaljujući delom kompjuterima i Internetu, jesu telekomunikacije. Telekomunikacije obećavaju sledećih godina ogromne zarade, bez obzira na to što su potrebna i velika ulaganja. Kompjuterizacija se ubrzano širi po celom svetu, sve više ljudi je na Internetu, mobilna telefonija svuda beleži neverovatan rast, usvajaju se nove tehnologije prenosa glasa i podataka preko mreža i telefonskih linija (ISDN, ATM, ADSL, kablovski modemi), planira se slanje ogromnog broja satelita u Zemljinu orbitu sve u cilju boljih komunikacija sa svakim uglom Zemljine kugle (projekti „Teledesic" i „Celestri"). I baš zbog ogromne zarade koja je moguća, dešavaju se velika pomeranja, preuzimanja i udruživanja telekomunikacionih kompanija. Stvaraju se nove kompanije, a borba za korisnike i tržište rasplamsava se punom parom.

Jedan od primera da je svako tržište ma koliko malo bilo, važno, pokazuje i primer Švajcarske. Iako mala, ova zemlja odlične infrastrukture ima najveći broj kompjutera po glavi stanovnika posle Amerike. Što se tiče povezanosti tih kompjutera na Internet situacija nije baš sjajna, jer svega 12 odsto korisnika kompjutera ima pristup Internetu. Po tome je tržište prodaje pristupa na Internet još uvek sa velikim potencijalom, pa se zato, a i zbog ukidanja monopola PTT-a, razvio pravi rat između „Telecoma" i Internet provajdera.

Čitajući po novinama kako se Internet provajderi u Švajcarskoj tužakaju sa PTT „Telecomom" u borbi za tržište, moram da se prisetim onih dana od pre dve godine kada je reč Internet za većinu ljudi bila potpuno nepoznata. Tada je pristup Internetu preko malobrojnih provajdera bio preskup i retki su bili oni koji su mogli da se pohvale da imaju privatni pristup Internetu. U „Telecomu" tih dana nisu uopšte pomišljali na takvu vrstu usluga. Bili su zadovoljni da prodaju iznajmljene linije provajderima za skupe pare. Zahvaljujući pisanju štampe koja je u to vreme „osveščivala" nepismene u pogledu Interneta i „CompuServeu" koji daje pristup Internetu svojim korisnicima, većina je bila u mogućnosti da se prvi put sretnu sa tim medijem po „pristupačnim" cenama.

Ovakav razvoj situacije podstakao je prve entuzijaste da osnuju firme za Internet pristup. Uglavnom su to bile manje privatne firme, koje put ka uspehu vide u paušalnoj ceni za neograničen pristup Internetu. Ovo postaje uspešna formula koja privlači masu novih korisnika, a većina tih firmi širi se po celoj Švajcarskoj. Pored njih u to vreme od „Telecoma" kreće privatizovani „Videotex", takođe sa prodajom pristupa Internetu po celoj Švajcarskoj, tako da mogućnost da nadete provajdere sa čvorištem u oblasti vaše lokalne tarife postaje sve veća. Pristup po lokalnoj tarifi je glavni problem za većinu onih koji bi hteli na Internet, jer ako nemate provajdera u lokalnoj zoni, nego recimo u susednoj, minut na mreži košta već tri puta više. U Švajcarskoj, razvučenoj između planina, u manjim mestima oni koji bi želeli na Internet ne mogu da nađu nijednog provajdera, sem da plaćaju skupe telefonske razgovore (zvuči poznato, zar ne?).

Istovremeno, u očekivanju 1. januara 1998 godine počinju da se javljaju novi interesenti za oblast telekomunikacija, osnivaju se nove firme koje obećavaju jeftinije telefoniranje, kvalitetniji i jeftiniji prenos podataka i koji nameravaju da „Telecomu" otkinu dobar deo (ogromne) zarade. Uviđajući da je situacija postala ozbiljna, u „Telecomu" razvijaju strategiju kojom pokušavaju da zauzmu čelnu poziciju u svim vrstama telekomunikacija pre pada monopola i ujedno onemoguće konkurenciju da preuzme od njih neke oblasti telekomunikacija.

Ovo naravno nije nikakav problem za (još uvek) monopolistu koji, za razliku od svoje sestre pošte, i dalje zarađuje ogromne pare od telefonskih razgovora i drugih vrsta telekomunikacija, pa može i da uloži dosta novca u nove servise i reklamu. U jesen prošle godine, uz ogromnu reklamnu kampanju „Telecom" je startovao svoj servis za Internet komunikacije *Blue Window*. Tržište nije bilo prezasićeno i za „Telecom" bi bilo dovoljno mesta na tržištu. Sama ponuda „Telecoma", to jest *Blue Window* servis, uopšte nije bio atraktivan u odnosu na druge: 20 sati korišćenja za 22 CHF, plus softver na CD-ROM-u za pristup i registraciju od 49 CHF (jedini način da se prijavite) koji ste morali sami da kupite.

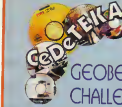
Najbolja stvar u ponudi „Telecoma" bila je mogućnost da preko jedinstvenog broja u celoj Švajcarskoj pristupite Internetu po lokalnoj tarifi. Naravno svima je jasno (čitaj ostalim provajderima) da to ekonomski nije isplativo, već da „Telecom" svesno ulazi u gubitke samo da bi privukao korisnike. Što bi se stručnim jezikom nazvalo „nelojalna konkurencija". Samo što je „Telecom" objavio svoje uslove, usledila je žalba nekoliko udruženih provajdera komisiji za borbu protiv zloupotrebe monopola. Naravno državna komisija ne ide protiv (još uvek) državnog „Telecoma" preterano strogo i nalaže mu da omogući iste uslove za sve Internet provajdere. U „Telecomu" nude „iste" uslove provajderima, s tim da ovi snose razliku troškova telefonskog poziva svojih korisnika između lokalne i stvarne tarife odakle korisnik zove. Provajderi, naravno, odbijaju tu „velikodušnu" ponudu koja bi ih ruinirala. Kada su se duhovi za neko vreme smirili, i provajderi su krenuli u masovno širenje svojih čvorišta da bi na neki način parirali „Telecomu" i omogućili svojim korisnicima pristup po lokalnoj tarifi. U međuvremenu su se nizale žalbe frustriranih korisnika *Blue Window* servisa zbog stalno zauzetih linija, sporih veza ka Internetu, *Proxy* servera koji „zeza", neljubaznim službenicima koji im ne odgovaraju na žalbe itd.

Ispalo je da je „Telecom" sam sebi najveći neprijatelj, jer su mnogi korisnici posle iskustva sa *Blue Window* servisom, prešli kod drugih provajdera koji su nudili nova čvorišta. Uvidevši svoju grešku, u „Telecomu" su u potaji spremali drugi plan za ometanje Internet provajdera. Naime, od 1. avgusta stupila je na snagu nova telefonska tarifa koja predviđa niže cene i postojanje samo dve tarifne zone za razliku od četiri dosadašnje, što je mnogima omogućilo da pristupe nekom provajderu u dosadašnjoj susednoj zoni, po tarifi za lokalnu zonu.

Ovo je na prvi pogled trebalo da obraduje i ostale Internet provajdere, da „Telecom" jednostavno nije tajio raspored novih zona onemogućujući tako da ovi planiraju i prema tome otvaraju nova čvorišta za pristup. U međuvremenu sam „Telecom" ubrzano postavlja nova čvorišta, jer očigledno žele nešto i da zarade od svega toga, pa će verovatno prestati da nude pristup po lokalnoj tarifi preko jedinstvenog broja za celu Švajcarsku, već će da ponude dovoljno čvorišta u lokalnim zonama. Ovih dana jedan od „velikih" provajdera „Swissonline", u kojem inače „Telecom" ima trideset odsto akcija, tuži „Telecom" i traži da javno objave nove tarifne zone. Pošto iz „Telecoma" nisu stigle nikakve reakcije na ovo, „Swissonline" je ponovio tužbu tražeći sada zabranu *Blue Window* servisa. „Swissonline" ovo obrazlaže time da „Telecom" i dalje zloupotrebljava svoj monopol i dovodi ostale provajdere u neravnopravan položaj. Neki provajderi, pa i sam „Swissonline" demonstrativno su prešli na mrežu jedne od novih telekomunikacionih firmi „NewTelco", iako monopol još postoji.

Cela ova priča pokazuje kako se već sada zauzimaju startne pozicije i ne biraju sredstva da se konkurenti izbace iz igre iako većinu njih velika ulaganja tek očekuju. Očigledno je očekivana zarada daleko veća od tih ulaganja, jer inače ne bi ovoliko „podmetali noge" jedni drugima. Običnim korisnicima ostaje samo da se raduju, jer će sve veća konkurencija u budućnosti doneti niže cene, bolju uslugu i nove vrste komunikacija koje su do sada bili dostupne samo onima sa dubokim džepom.

Miomir BESARABIĆ



Uređuje GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

GEOBEE CHALLENGE





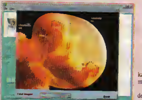
Relativno mlada kuća „National Geographic Interactive" svoju saradnju sa „Mindscapeom" nastavlja kroz programe namenjene deci školskog uzrasta. Jedan od tih naslova je kviz namenjen deci starijoj od osam godina i neka vrsta je američke „zanimljive geografije" bazirane na takmičenju koje „National Geographic Society" više godina sprovodi u američkim školama *GeoBee Challenge* se za sada bavi pretežno pitanjima vezanim za geografiju i istoriju američkog kontinenta, što ga, u startu, čini znatno manje interesantnim na ovim područjima

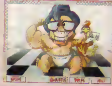
Kroz dinamičan interfejs i vrlo živahnog „voditelja" u obliku pčelice, uz preko 2.000 vrlo dobro osmišljenih pitanja dete će se na lak i zabavan način upoznati sa svetom geografije i svetske istorije Tome će dodatno doprineti mape i fotografije sa svih meridijana naše planete koje su za ovu priliku preuzete iz arhive *National Geographic* magazina. Postoje i neke dodatne skrivene igrice pogađanja i jednostavni logički problemi koje se pojavljuju u pauzi između pitanja, kako bi dodatno zabavili i ohrabrili učesnike kviza

GeoBee Challenge je divan primer kako izgleda kvalitetan multimedijalni edukativni paket za najmlađe koji razvija veštine poput pamćenja, brzog mišljenja, koncentracije i rešavanja logičkih problema, što nikako ne znači da stariji korisnici tu nemaju šta da traže. Nekada je, s obzirom na težinu pitanja i jezičku barijeru, pomoć odraslih itekako potrebna

9 MONTH MIRACLE

Iz distribucijske ponude firme „Mindscape" dobili smo interesantan naslov koji se bavi problematikom trudnoće i svim pojavama u vezi s njom Program je edukativnog karaktera, a namenjen je svim kategorijama korisnika, s obzirom na jednostavan i laički pristup ovoj ozbiljnoj tematici Pa ipak, vrlo pedantno su predstavljena sva bitna dešavanja vezana za telo majke i ploda, kao i odnosa trudnice sa okolinom Iz svega toga se mogu izvući mnogi korisni podaci, saveti, pa i uputstva za neke praktične radnje (testiranje trudnoće, pretporođajne vežbe i slično).





9 Month Miracle koristi ekran i većinu opcija koje su nam poznate iz programa *A.D.A.M. The Inside Story* Tako, postoji deo u kome je moguće vršiti anatomsku disekciju tela, uz poseban osvrt na ženski reproduktivni sistem. Iz istog dela programa moguć je i pregled celokupnog materijala u vidu animacija, video klipova, ultrazvučnih snimaka, a moguće je i odigrati neke interesantne igre namenjene mlađem naraštaju.

Daleko preglednija je opcija *Family Album*, koja detaljno prati tok trudnoće, mesec po mesec. Materijal je ovde izložen sekvencijalno u vidu zabavnog predavanja sa dosta komičnih elemenata, što ovu suvoparnu materiju efikasno približava svakom korisniku (klasično učenje kroz igru). Za one koji bi da saznaju nešto više postoje nekoliko bogatijih referentnih tekstova.

SWINGING SAFARI



Ovaj program predstavija jedno od najinteresantnijih CD-ROM izdanja namenjenih deci u poslednjih nekoliko godina. Radi se o pravom virtuelnom safariju koji na jedinstven način uvodi korisnika u svet afričke faune pružajući pored dobre zabave, priličnu količinu edukativnig materijala u vidu tekstova, animacija, video sekvenci, naracija i drugog multimedijelnog materijala.



Swinging Safari je u potpunosti interaktivni CD koji pruža velike mogućnosti u istraživanju sveta divljih životinja. Korisnik se nalazi u ulozi pustolova čiji je zadatak da sakuplja fotografije piše članke, razglednice, čestitke, stripove, pisma i drugi materijal koji zatim može štampati. Tokom „safarija" ekranom prolaze životinje koje su karakteristične za izabrani ekosistem (savana, npr.) Dok se nalazi na ekranu životinju možete slikati i fotografiju koristiti za izradu razglednice ili čestitke Druga mogucnost je da klikom na siluetu životinje otvorite novi prozor u kome su izloženi svi osnovni podaci, video snimci, audio zapisi i drugi materijal vezan za izabranu vrstu

Tekstovi su kratki i sadržajni, a kvalitet multimedije na najvišem nivou Program nudi zaista sve što je potrebno jednom školarcu, dok su tekstovi dovoljno informativni da bi zainteresovali i starije grupe korisnika

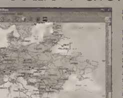
MINDSCAPE

Originalni softver dobili smo od distributera, firme „Mindscape"

COLLIER'S ENCYCLOPEDIA 1998

Novo ime u svetu multimedijalnih enciklopedija dolazi nam iz čuvene američke firme „Sierra", poznate po kvalitetnim avanturističkim igrama za PC računare. Da i na ovom polju ova kuća ima šta da pokaže svedoči izdanje „Collierove" enciklopedije za narednu godinu, koja u startu puca na najviši plasman u svojoj kategoriji.

Ovaj program, smešten na tri kompakt diska, bi se kratko mogao predstaviti kao efektna mešavina dve najpopularnije CD enciklopedije danas (*Encarta* i *Britannica*) Uz atraktivan izgled, bogate tehničke detalje i, sveukupno potpuno grafički orijentisan interfejs, koje prate više nego opširni tekstovi (veliki broj članaka po obimu tuče i Britaniku) „Collierova" CD enciklopedija predstavlja prototip budućih izdanja ovog žanra koja će, nadamo se, zaživeti sa afirmacijom DVD medijuma u najskorijoj budućnosti.



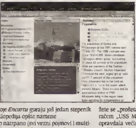
Program u sebi sadrži enciklopediju, atlas, rečnik, simulacije i interaktivne podprograme, uz mogućnosti pregleda materijala po godinama. Postoji preko 1.800 WWW stranica kojima se lako prilazi, pre svega zahvaljujući tome što je program u HTML formatu (a na disku je instalacija nove verzije *Netscape Communicatora*)

Za sada postoji znatno više nedostataka nego prednosti. Očajno sporo pretraživanje i iscrtavanje ekrana (oni koji serfuju Internetom na brzini manjoj od 28 800 bit/s znaju o čemu govorimo), siromašan rečnik sa malim fondom bez etimologije, mala detaljnost mapa iz atlasa i čitav niz drugih nedostataka ozbiljna su prepreka svakom ambicioznijem korisniku Među prednosti treba svrstati zadivljujući obim tekstova (na primer, fajl o Jugoslaviji broji preko 83 000 karaktera) sjajno obrađene istorijske podatke i interaktivne programčiće u okviru *Simulations* opcije (pravljenje dijetnog i fitnes programa za korigovanje telesne težine, izvođenje hemijskih eksperimenata i dr)

U svakom slučaju, *Collier's Encyclopedia 1998* zaslužuje da se o njoj piše mnogo više nego što smo mi trenutno u mogućnosti. Svakako je pogledajte

ENCARTA ENCYCLOPEDIA 98 DELUXE

Koreni ogromne popularnosti koju uživa „Microsoftova" *Encarta* leže, pre svega, u atraktivnoj šminki, tj vizuelnoj privlačnosti, tematskom opredeljenju i pažljivo odmerenom obimu koji zadovoljava većinu potreba prosečnog korisnika bilo kog uzrasta i obrazovnog profila. Revizija *Encarte* za narednu godinu prilično je osvežena u odnosu na prošlogodišnje izdanje Intuitivan korisnički interfejs, savremen grafički dizajn, preglednost i funkcionalnost, jednostavnost upotrebe i druge pozitivne karakteristike zadržane su u potpunosti Postojeće tehničke kvalitete unapredile su neke nove opcije koje *Encartu* guraju još jedan stepenik više na lestvici multimedijalnih enciklopedija opšte namene



Ekran sa tekstovima deluje prilično natrpano (svi vezni pojmovi i multimedijalne komponente izdvojene su iz teksta na levu stranu ekrana), što ponekad može uzrokovati konfuziju i skrenuti pažnju sa traženog pojma. Takva organizacija istovremeno olakšava pristup slikama, zvučnim zapisima, video materijalu i drugom multimedijalnom materijalu

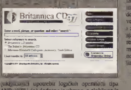
Uvođenjem drugog CD-a u „DeLuxe" izdanje, stanje sa dužinom tekstova je kudikamo ispravljeno i može podmiriti sve osnovne, ali i neke profesionalne potrebe Prednosti u količini tekstova i drugog materijala koji *Encarta* pruža najbolje oslikavaju sledeći podaci: 32 000 članaka, 14 000 ilustracija, preko 150 video klipova, čak 10 000 audio inserata kao i 300 novih web linkova.

Posebno je zanimljiva opcija *Virtual Tours* koja pruža mogućnost panoramskog razgledanja egzotičnih lokacija, uz promenu položaja na mapi u donjem levom delu ekrana, što je jedan od najinteresatnijih delova programa (možete se „prošetati" Parizom, Vestminsterskom katedralom, čuvenim razaračem „USS Missouri", spejs šatlom i dr). Nova *Encarta* je definitivno opravdala većinu očekivanja, mada smo očekivali bogatiji izbor tema za multimedijalne prezentacije

BRITANNICA 97

Encyclopedia Britannica je do današnjeg dana ostala neprevaziđen izvor opšteg znanja koji je doživeo čak petnaest izdanja. Prvo izdanje ove enciklopedije na CD-ROM medijumu zaživelo je pre nekoliko godina, praćeno ogromnim interesovanjem u čitavom svetu Sadržaj CD-a čini su kompletni tekstovi iz štampanog izdanja i zbog ograničenosti prostora, manji deo ilustracija.

Najsvežije izdanje Britanike, pored inoviranih podataka za 1997 godinu, donosi i neke prednosti u odnosu na petnaesto štampano izdanje, pre svega više tekstova (oko 2 000 kojih nema u papirnom izdanju enciklopedije), dok su neki tekstovi prepravljeni i dopunjeni specijalno za CD izdanje Paket i ovoga puta dolazi na samo jednom disku u HTML formatu, pa će vam za pregled biti neophodan i neki od Internet browsera (uz program se isporučuje starija verzija *Netscape Navigatora* koja će sasvim dobro poslužiti) Korisnički interfejs, sadržaj menija način pretrage ostali su isti Inače vrlo napredan search engine koji omogućuje sve oblike pretrage



(uključujući upotrebu logičkih operatora tipa AND, NOT i dr) dodatno je ubrzan, a olakšano je i on-line preuzimanje fajlova zahvaljujući obogaćenim Internet linkovima Sve nejasnoće oko sadržaja diska i njegovog korišćenja vrlo uspešno otklanja sjajan help organizovan u vidu bogatog hiperteksta.

Sadržajem diska i ovde dominiraju tekstualni podaci praćeni sa par hiljada ilustracija (foto, mape, zastave, sheme i dr) od kojih mnoge nisu linkovane s tekstom Ilustracije su potpuno izdvojene iz teksta s kojim ih vezuju hipertekst linkovi, što ostaje jedan od glavnih tehničkih nedostataka programa. U pripremi je i proširena CD verzija enciklopedije koja će imati više grafičkog i audio materijala U program je inkorporiran i sjajan „Merriam Websterov" englesko-engleski rečnik koji uključuje speling, etimologiju, datum prvog zabeleženog korišćenja izabrane reči u literaturi, definicije i primere

CD-ROM izdanja ustupio „Espro"

Uređuje Slobodan POPOVIĆ

Sistemi mrežnih prstenova

Moždа ste već primetili skupove stranica koje međusobno referenciraju jedna drugu. Obično je u pitanju *Web Ring*, sistem Web prezentacija koje se bave zajedničkim oblastima, pa se međusobno podržavaju. To praktično znači da kada se dokopate jedne strane o nekoj temi, nadohvat ruke su vam i sve ostale koje su vezane u taj prsten, kao i sve koje se ubuduće u njega povežu.





O popularnosti ideje najbolje govori podatak da postoji najmanje desetak hiljada takvih prstenova. Za početak, pomenućemo dva koji se bave Amiga računarima. Prvi, nešto stariji, nalazi se na adresi **www.azstarnet.com/~midian/amigaring.html** i pokriva manji deo WWW strana posvećenih Amigi. Nešto mlađi prsten postavila je firma „ClickBoom" koja se nedavno proslavila igrom *Capital Punishment*, a očekuje se da isto učine i konverzijom igre *Myst*. Pretpostavljamo da će se njihov prsten brzo raširiti, a njegova adresa je **home.ican.net/~clkboom/frames-ring.html** gde se nalaze i informacije potrebne za priključivanje.



Svoje mesto na Mreži našli su i korisnici koji se uglavnom igraju, pa preporučujemo nekoliko takvih prstenova. Za one koji vole *Duke 3D*, tu je **home.att.net/~lanckriet/dukering.html** gde se nalazi glavna strana prstena. *Quake* prstenova ima mnogo, a jedan od najvećih nalazi se na **www.beaconcg.com/dlos/ring.htm**. Za one koji preferiraju simulacije vožnji tu je veliki prsten na adresi **www computech-online.net/~ae50**.

Adresa **www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4602** biće zanimljiva svima koji vole RPG *(Role Play Games)*, kao i veliki prsten na adresi **www.aim4game.com/sim/scring** posvećen igri *SimCity 2000*.

Svojevremeno je kod nas dosta pisano o hakerima i piratima, a listu članova jednog od najvećih hakerskih prstenova možete dobiti na **www.webring.org/cgibin/webring?ring=greenbeast&list**. Poslednji put kada smo je pregledali, bila je impozantne dužine. Anti Virus Krew, grupacija koja se bavi svim aktivnostima u cilju suzbijanja virusa i povećanja bezbednosti surfovanja, formirala je svoj prsten na adresi **free.prohosting.com/~hellokit/avk**.

Čak je i populacija uživalaca marihuane formirala svoj prsten - **ted.net/carmon/dust**. Da ne bude zabune, marihuana je kod nas još uvek ilegalna biljka. Mislite o tome. ;)

Tu je i sport. Najbolja košarkaška ekipa na planeti, posle nepravedno zapostavljene „Crvene Zvezde", svakako je ekipa „Čikaških bikova". Na adresi **www.ithaca.edu/shp/shp99/jkerns1/cb.htm** možete naći glavnu stranu njihovog prstena. Preporučujemo i **www.blue-nose.demon.co.uk/soccer** gde se nalazi ogroman prsten koji pokriva stranice koje se bave fudbalom.

Muzika je itekako zastupljena na Mreži, a pomenućemo adresu **users.hol.gr/~ntsou/webring/frame.html** gde je veliki prsten ljubitelja grupe „Iron Maiden".

Ljubiteljima „Star Wars" trilogije preporučujemo adresu **www.geocities.com/~jedimasterz/jediacademy/ring.htm**.

Adresa **www.mindspring.com/~truefreak/insanity** kruje ljude koji sebe smatraju čudnima. Zašto je to tako, najbolje je da sami otkrijete.

U slučaju da želite da se pridružite nekom od postojećih prstenova, na osnovnoj *(Home)* strani svakog prstena naći ćete potrebne informacije: šta i kako treba da podesite, koje formulare da popunite, kao i šta treba da dodate na svoju Web stranicu da bi imala vezu sa ostatkom prstena.

Ako vam ovo nije dovoljno, svratite na **www.webring.org** gde ćete naći još mnogo Web prstenova. Pored pregleda direktorijuma sa postojećim prstenovima, možete se i upoznati sa načinom na koji oni funkcionišu. Ako se odlučite da postavite novi prsten, na ovoj adresi pronaći ćete sve neophodne informacije.

Miljan S. MIROVIĆ

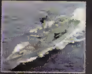
Ratne mornarice



Za ljubitelje ratnih brodova i svega što ide uz njih, evo nekoliko adresa koje bi mogli da posete surfujući Internetom.



Na **www.navy.mil** i **www.navy.com** nalaze se veoma lepo dizajnirane Web prezentacije ratne mornarice SAD-a. Ovi linkovi pružaju obilje podataka: geografski položaj američkih brodova u svetu, novosti i zanimljivosti o nosačima aviona (norme koje moraju da ispunjavaju uz grafičku shemu i istorijat). Najzanimljivije su ipak detaljne karakteristike svih oruđa i oružja koja su u upotrebi propraćene slikama: mornarički avioni i helikopteri, topovi sa torpedima i minama, borbeni, transportni i patrolni brodovi kao i brodovi za logističku podršku i minolovci. Preko ove dve adrese možete se informisati o poslovanju američke mornarice, kao i postavljati pitanja nadležnima.



Pored ove dve prezentacije američke ratne mornarice, koje su ubedljivo najbogatije informacijama, izvajamo još nekoliko adresa Web strana nacionalnih ratnih mornarica.



Kanada: **www.marlant.halifax.dnd.ca/odnnavy.html**
Australija: **www.navy.gov.au**
Velika Britanija: **www.royal-navy.mod.uk**
Nemačka (nezvanična stranica)
www.uni-karlsruhe.de/~unit/navy/enavy.html
Izrael: **pwp.usa.pipline.com/~albatros/ins.html**
Argentina: **www.ara.mil.ar/institu.htm**
Brazil: **www.mar.br/~gmm/mb1.htm**

I na kraju vam toplo preporučujemo da pri razgledanju obavezno obratite pažnju na grbove ratnih mornarica.

Dragan DINGARAC

Domaći sport









Kao nacija ponosna na svoje sportiste, bilo je samo pitanje vremena kada ćemo ih, sa manje ili više stila, predstaviti na Internetu. Spisak domaćih klubova počećemo od „Partizana" (www.computec-int.com/partizan.htm) gde se nalaze osnovni podaci o ovom sportskom društvu, kratak istorijat, spiskovi sportista i aktuelni rezultati. Tu je, naravno, i stranica posvećena „Grobarima", zajedno sa navijačkim pesmama u WAV i RealAudio formatu, kao i aktuelni rezultati i tabele prve Savezne lige.

Stranica „Crvene Zvezde" (www.beograd.com/redstar) posvećena je samo fudbalskom klubu, ali je dosta detaljnija od „Partizanove". Pored aktuelnog time i novosti, tu su i čuvene „Zvezdine zvezde". Zvezdini navijači, „Delije", našli su svoje mesto na www.oaza.co.yu/sport/delije gde se nalaze ambleml, pesme i podaci o njima.

Ako ste ljubitelj košarke, posetite stranice YUBA lige (www.yuba.org.yu) - tu su klubovi, tabele, podaci o prvenstvu, statistički podaci i još toga. Lepa i sadržajna prezentacija, za svaku pohvalu. Tu je i BeoBasket (www.beobasket.co.yu), „agencija koja se bavi zastupanjem interesa košarkaša u Jugoslaviji", sa dosta podataka o aktuelnim domaćim košarkašima.

Ljubitelji borilačkih veština neka posete Jugoslovensku aikido federaciju (www.beotel.yu/~aikikai), aikido klub „Samuraj" (www.orka.co.yu/samuraj), aikido klub „Tisa" (www.matgnet.com/tis) i tekvondo klub „Borac" (www.borac.co.yu). Zaljubljenici u jedrenje naći će Jugoslovensku jedriličarsku asocijaciju na www.sailing.org/yugoslavia, gde stoji i zvaničan poziv korisnicima Interneta da „dođu i pokušaju da pobede nepobedive Srbe".

Jugoslovenski olimpijski komitet ima stranicu na home.beonet.yu/jok, a Atletski savez Jugoslavije na www.iaaf.org/iaaf/federation/yug.html. Nažalost, obe su veoma siromašne, pa ovim pozivamo nadležne da malo bolje predstave ove bitne institucije našeg sporta.

Od sportskih časopisa, za sada su se ozbiljnije predstavili samo novosadski „Chess-Press" (www.chesspress.co.yu) i beogradski „Chess Informant" (www.sahovski.co.yu). Nadamo se skorom poboljšanju situacije.

Dosta naših sportista ima svoje stranice na Internetu: Dragutin Topić (pages.prodigy.com/dusan/top1.htm), Vlade Divac (www.nba.com/playerfile/vlade_divac.html), Predrag Danilović (www.nba.com/playerfile/sasha_danilovic.html), Predrag Mijatović (www.isfa.com/server/web/v-soccer/mijatovic.html) i mnogi drugi.

Za kraj, treba pomenuti www.sport.co.yu sa vrlo ažurnim informacijama o svetskom i našem sportu, kao i www.yusearch.com/cat/e12.html sa obiljem linkova.

Slobodan POPOVIĆ

UK Top Five



Britanska muzička scena oduvek je bila jedna od najinteresantnijih (i najprofitnijih) na svetu. Šta se na Mrezi može naći o nekim od najpopularnijih bendova današnjice koji potiču sa Ostrva?

Zvanična prezentacija grupe Oasis nalazi se na www.oasisinet.com. Ako ste njihov fan moći ćete da saznate mogo toga o diskografiji, turnejama, da vidite gomilu fotografija braće Galager itd.

Trenutno najaktuelniji pop sastav na svetu svakako se ne može zaobići u jednom ovakvom pregledu. Spice Girls se neodoljivo smeškaju sa naslovne strane prezentacije na adresi www.btinternet.com/~tom.slawson/spice.htm. Međutim, sem njihovih slika i osnovnih biografskih podataka, ova strana ne nudi mnogo više.

Nikoga ne ostavljaju ravnodušnim. Neki ih smatraju za klovnove. Neki za legende tvrdog elektronskog zvuka. Sebe nazivaju „electro punks". U pitanju je, ko bi drugi, suluda četvorka iz Eseksa poznata kao The Prodigy. Šta još reći? Trk na www.prodigy.co.uk.



Blur je, za sada, jedini ostrvski pop-rok sastav koji ozbiljno ugrožava slavu pomenute grupe Oasis. Njihova grafički interesantno rešena strana nalazi se na www.blur.co.uk.

Jedan od najinteresantnijih „projekata" na britanskoj elektro sceni je kontraverzni duo The Chemical Brothers. Prezentacija sa mnoštvom njihovih slika, diskografijom i ostalim „potrepštinama" može se naći na www.fortunecity.se/hultsfred/tonhojden/3/frame1.html

Vojislav CIRKOVIC

30 najboljih stranica za zabavu

po izboru časopisa „PC Magazine"

Atlantic Unbound (www.TheAtlantic.com)
AudioNet (www.audionet.com)
BookRadio (www.BookRadio.com)
Center for Science in the Public Interest (www.cspinet.org)
Comedy Central (www.ComedyCentral.com)
DineNet Menus Online (www.menusonline.com)
E! Online (www.eonline.com)
Epicurious (www.epicurious.com)
FECInfo (www.tray.com/fecinfo/indiv.htm)
Games Domain (www.GamesDomain.com)
GeoCities (www.GeoCities.com)
Internet Movie Database (www.imdb.com)
The Mining Company (www.MiningCo.com)
Mr. Cranky Rates the Movies (www.internet-plaza.net/zone/mrcranky/index.html)
Mr. Showbiz (www.mrshowbiz.com)
MTV (www.mtv.com)
Mungo Park (www.MungoPark.com)
NASA (www.nasa.gov)
The Onion (www.theonion.com)
The Palace (www.thepalace.com)
Parent Soup (www.parentsoup.com)
PBS (www.pbs.org)
Rogue Market (www.RogueMarket.com)
Salon (www.salonmagazine.com)
Scientific American (www.sciam.com)
TV Guide (www.tvguide.com)
Uni-Verse (www.uni-verse.com)
You Don't Know Jack (www.bezerk.com)
Zagat (www.pathfinder.com/@@31KcbwYA2u@J25m1/travel/Zagat/Dine/index.html)

Dekontaminacija

Sem velikog broja računarskih izdanja prisutna i sve savršenija oprema za kompjutersku pripremu štampe

Broj od preko 360 hiljada zvanično registrovanih posetilaca ovodišnjeg Međunarodnog sajma knjiga, 42. po redu, pokazuje da je ova naša kulturna manifestacija preživela i uspešno se odbranila od kulturne kontaminacije i naleta kiča i neukusa, koji su obeležili godine iza nas

Među brojnim posetiocima bilo je i korisnika računara u potrazi za tradicionalnim sajamskim popustima, kako bi što povoljnije došli do potrebne literature.

Naša dva najveća prodavca računarske literature, CET i „Mikro knjiga" su i na sajmu bili veliki takmaci - sa štandovima jedan pored drugog. Da li je to namerno ili slučajno, nije nam poznato, ali je sigurno da su imali šta da ponude i da su bili dobro posećeni

CET je uoči sajma izdao nekoliko knjiga iz edicije „Korak po korak" („Step by step") „Microsoft Pressa" za početno-srednji nivo znanja, čime je ušao u trku sa „Mikro knjigom" koja je već postigla uspeh sa prevodima iz edicije „Za neupućene" („... for dummies") Kao što je očekivati, iz ove edicije najviše je bio tražen „Word 97" i „Excel 97". CET je uoči sajma izdao i „Netscape Navigator za početnike" (iz edicije „Complete idiot's guide"), kao i „Vodič kroz Word 97" iz edicije „Specijalna izdanja" za napredne korisnike Na ovom štandu se, kao i do sada, mogao naći veliki broj stranih knjiga

„Mikro knjiga" je uoči sajma izdala „CorelDRAW 7" na 800 strana sa CD-om. Edicija „Za neupućene" je i dalje tražena, a stižu i novi naslovi Iz ove edicije se najviše tražio „Windows 95" i „Internet", a od drugih „Novellova enciklopedija računarskih mreža" i „VBA priručnik za programere" Od knjiga u pripremi kupci se najviše raspituju za „Photoshop 4 za Windows 95 Bibliju" Posetioci su dobijali lepo urađen katalog knjiga, a kupci i raznorazne kalendarčiće



„Kompjuter biblioteka" iz Čačka i ove godine je nastupila na sajmu. Poput konkurenata, i ovaj izdavač odlučio se da otkupi prava na prevod neke od stranih edicija za početnike U ovom slučaju to je „Potpun brzi vodič" („Complete idiot's guide") iz koje je bilo prikazano nekoliko knjiga o „Microsoftovim" programima. Od naslova u pripremi treba pomenuti i ediciju „Naučite za 21 dan" iz koje će se uskoro pojaviti VB5, Java1.1 i C++

I „Tehnička knjiga" pridružila se „klubu" prevodima iz engleske edicije „Na lak način", knjige „Office 97" i „Access 97".

PC program je izložio knjige iz svoje edicije „Računarski biseri" i dva nova, interesantna naslova „U društvu divova I i II" naziv je zbirke interesantnih intervjua sa najuspešnijim ljudima iz kompjuterskog biznisa

Na ovogodišnjem sajmu bilo je i dosta knjiga na engleskom jeziku, a među njima i onih iz oblasti računarstva, pri čemu su posebno zanimljivi specijalizovani naslovi za koje u skorije vreme nema izgleda da budu prevedene na naš jezik.

Od računarskih programa vezanih za izdavaštvo treba pomenuti „RAS", programski paket za obradu teksta razvijan na institutu SANU. O njemu smo već pisali, tako da ćemo samo napomenuti da omogućuje ispravljanje daktilo-

---

Kompjuterizovana biblioteka za slepe

Čitanje mašinom

Naši slepi i slabovidi sugrađani mogu samostalno da rade na računaru i čitaju literaturu dostupnu u elektronskoj formi

Napredna društva karakteriše briga prema deci, starim i hendikepiranim osobama Kod nas je slučaj da zvanične ustanove i udruženja nedovoljno rešavaju probleme onih zbog kojih postoje, usled večitog nedostatka novca ili sopstvene neaktivnosti Zato se osnivaju nevladina udruženja, od strane onih građana koji imaju volje i snage da pokrenu stvari iz stanja mirovanja

Otvaranje prve kompjuterske biblioteke za slepe kod nas bio je povod da posetimo inicijatora ove ideje, udruženje „HOMER", koje okuplja slepe osobe, ali i one koji to nisu.

Biblioteku u Palati „Beograd" je 16 septembra otvorio tadašnji gradonačelnik Beograda dr. Zoran Đinđić, a otvaranju su prisustvovali predstavnici Britanske ambasade, UNHCR-a i Fonda za otvoreno društvo, koji su finansijski pomogli ovaj projekat.

Na koji način kompjuter, sprava čijim nam ekran pruža pogled u svet bogat informacijama i znanjem, može da pomogne onima koji ne vide? Odgovor na ovo pitanje potražili smo kod g. **Branka Matića**, predsednika udruženja HOMER, osobe koja je došla na ideju osnivanje ovakve biblioteke.


Multimedijalni PC računar sa Brajevim terminalom

„Zahvaljujući kompjuterskom sistemu, koji pomoću skenera, kompjutera, brajevog terminala ili sintetičkog govora može svaki štampani tekst da za desetak sekundi prevede u sistem Brajeve azbuke ili govora, slepe osobe će po prvi put biti u prilici da čitaju ili pišu, bez do sada dugotrajnog prilagođavanja tekstova onima koji ne vide", kaže g. Matić.

Naime, osobe koje ne vide mogu da čitaju knjige zapisane Brajevom azbukom To su do sada činili prelaskom prstiju preko izbušenih listova

grafskih i pravopisnih grešaka, sa bazom od 2 300 000 oblika reči, i podelu reči na slogove (za Word, Venuturu i Quark). Program je neophodan svima kome je pisana reč delatnost.

Danas su neizostavni deo manifestacija gde učestvuju izdavači knjiga i firme koje prodaju računarsku opremu za izdavaštvo.

Na sajmu je direktno bila jedna od najpoznatijih firmi u svetu iz oblasti štamparstva, nemački „Heidelberg" („Hajdelberg") iz istoimenog grada. Danas je ova grupacija sastavljena od mnogih manjih kompanija, specijalizovanih za određenu oblast ove industrije. Ove godine je „Heidelberg" priključio „Linotype-Hell", poznatog proizvođača profesionalnih skenera, osvetljivača i druge opreme za štamparstvo.

Jedan od najinteresantnijih izloženih uređaja bio je „TANGO", „bubanj"-skener koji je tek nedavno doživeo svetsku premijeru. Reč je o uspravno postavljenim skenerima, valjkastog oblika, izuzetnih tehničkih karakteristika, naprednijih od „ravnih" skenera.



Međutim, većini kupaca će zbog cene pristupačniji biti profesionalni „Linotype" ravni skeneri *Opal, Jade, Saphire* i *Topaz*. Najbolji je *Topaz* koji je kadar da skenira i predmete, do određene debljine. Na izloženom primerku demonstrirano je skeniranje hamburgera, krompirića i salate. Dođe vam da pojedete sliku dobijenu na ekranu *Power Macintosha*. Zbog brojne i kvalitetne izložene opreme, „Heidelberg" je dobio i priznanje sajma.

Alexander SWANWICK

čije izbočine predstavljaju slova azbuke, a od sada preko Brajevog terminala, uređaja priključenog na računar koji prikazuje sadržaj ekrana kombinacijom „iglica", koje izvlačenjem i uvlačenjem formiraju slova Brajeve azbuke.

Kompjuterizovana biblioteka za slepe poseduje pet Pentiuma sa zvučnim karticama i tri Brajeva terminala. Takođe ima i Brajev štampač koji tekstove iz računara štampa Brajevom azbukom na papir. Preko skenera se štampani materijali prenose u računar, a prepoznavanje teksta vrši se programom *Recognita*.

Za povezivanje računara sa Brajevim terminalom koristi se program *Virgo* koji omogućuje rad pod DOS-om i Windowsom.

„Brajevi terminali" imaju sintetizator govora za nekoliko svetskih jezika, ali ne i za naš, tako da se za čitanje naših tekstova koristi program „Govor" autora Borivoja Kovača iz Pančeva.

Udruženje „HOMER" poziva sve poznavaoce računarske tehnike i programiranja, koji imaju vremena i dobre volje da svoje znanje ulože u razvoj softvera i hardvera koji bi slepim osobama pomogao da što lakše rade za kompjuterima, da se jave udruženju, odnosno biblioteci.

Iako bibliteka radi samo mesec dana, već postoji vidno interesovanje kod naših slepih sugrađana, posebno među decom, đacima i studentima, kaže g. Matić. Njeni korisnici mogu da pohađaju i obuku za samostalni rad za kompjuterom, što bi im omogućilo da po prvi put da dođu do informacija i literature sa svih strana sveta, doslovno rečeno „nadohvat ruke".

A. SWANWICK

Kompjuterizovana biblioteka za slepe nalazi se u Palati „Beograd", Masarikova 5/15, sala 1501, tel/fax je 684-866, lokal 574

3D grafički akceleratori

Voodoo histerija

Na svetskom tržištu vlada masovna histerija povodom najnovijih 3D akceleratora sa „Voodoo" čip-setom



Stručnjaci koji se bave animacijom i igračka populacija izgleda su rešili svoje probleme za određen period, dok prodavci grafičkih kartica zadovoljno trljaju ruke. Posle inicijalnog fijaska softverskih kuća u proizvodnji isključivo 3D orijentisanih paketa (naročito igara), veliki industrijski džinovi „Microsoft" i „Silicon Graphics" uskočili su sa kompromisnim rešenjem. Razvijeni su *3D API (Aplication Programming Interface) Direct 3D* (komponenta *DirectX-a*) od strane „Microsofta" i *Open GL* „Silicon Graphicsa". Programeri su svoj softver samo učinili kompatibilnim sa ovim standardima, bez potrebe za stvaranjem posebne 3D verzije za manji broj korisnika sa skupim 3D karticama. Nedavno je „Microsoft" već isfrustrirane korisnike *DirectX-a* obradovao mnogo savršenijom *5.0* verzijom u kojoj je posebna pažnja posvećena upravo *Direct3D-u*. Sa druge strane, „Silicon Graphics" i njihov *Open GL (Graphic Library)* je već duže vreme na tržištu, prvenstveno dizajniran za zahtevne grafičke aplikacije. Posle upotrebe ovog API-ja od strane **Džona Kormaka** (John Cormack) iz „id Softwarea" (*Quake, Doom*), sve više programera se okreće ovom sistemu.



U tehnici „Alpha-blending" se za alfa-kanal koristi BMP sličica (tehnika „fogging" za kreiranje magle); na većoj slici je primer sa 3D kartice koja podržava ovaj specijalni efekat.

Grafički akceleratori nude korisnicima mnogo brže prikazivanje sličica (frejmova) i specijalnih efekata. Brzina prikazivanja je važna u animacijama i obično se izražava u fps (frames per second). Što je veći fps, animacija je glatkija i lepša. Akceleratori povećavaju brzinu prikazivanja smanjujući zauzetost procesora iscrtavanjem ekrana. Sa 3D karticom, procesor kontroliše program i iscrtava poligone, koje kartica ispunjava, teksturira i senči. Prosto rečeno, ukoliko vaš kompjuter postiže normalnu brzinu prikazivanja u niskoj rezoluciji, sa 3D karticom ćete imati visoku rezoluciju bez smanjenja performansi sistema. Specijalni efekti upravo su elementi koji razdvajaju „neubrzane" animacije i igre od onih na koje je delovano 3D karticom. Nabrojaćemo najčešće efekte.

Mip-mapping je efekat koji rekreira teksturu dajući joj određene veličine i pristupajući sa mnogo kompleksnijim algoritmom (baziranom na *dithering* metodu). Ovaj efekt se koristi za izradu tekstura malih veličina (npr. delova podova, zidova, plafona). Bez ovog efekta teksture izgledaju previše udaljene ili približene od stvarnog rasporeda u animaciji.

Bilinear filtering služi za nežnije prelaze na teksturi i onemogućava pikselizaciju.

Alpha-blending se najviše koristi pri izradi transparentnih ili sjajnih površina. Prilikom kreiranja animacije običan BMP se koristi kao *Alfa* kanal i na taj način posmatraču stvara utisak da gleda ekran kroz nešto (što zavisi od karakterističnog bitmapa). Efekt je primenjiv za vodu, vatru, maglu itd.

Pored nabrojanih efekata koji su najzastupljeniji u programima i igrama izdvajaju se i *advanced shading, dynamic light, anti-aliasing* itd. Prikazivanje efekata utiče na konačan izgled animacije: da li će izgledati kao nešto urađeno na kompjuteru (videće se pikseli) ili će posedovati fotorealističnost.

Većina 3D kartica na današnjem tržištu bazira se na sledećim čip-setovima: *Rendition Verite, 3Dfx* (tj. *Voodoo*), *S3 Virge* (DX ili GX varijante), *Matrox Mistique* i *ATI Rage II*. Generacije čip-setova se ne kategorišu po performansama ili karakteristikama, već po vremenu kada su se pojavile na tržištu i trenutno pruženom kvalitetu. Prva generacija uključuje čip-setove kao što su *NVidia* ili *Virge*, samo sa poboljšanim performansama i brzini rada s teksturama, ali je (skoro) bez efekata. Druga generacija uključuje jake performanse i makar dva efekta koji se smatraju standardnim: *mip mapping* i *bilinear filtering*. Tu možemo ubrojiti *Rendition Verite*. Trenutno je aktuelna treća generacija grafičkih akceleratora i 3D kartica ogromnih performansi. Oni sem brzine nude i prikaz programa u 16-bitnom (65536 boja) ili 24-bitnom modu (preko 16 miliona boja). *Matrox Mistique* i *ATI Rage II* su 3D kartice sa posebno razvijenim čip-setom od strane matičnih firmi. Uglavnom se manje pažnje obraćalo na postizanje svih današnjih efekata, nego na postizanje brzine, u čemu su i jedna i druga kartica šampioni. Ipak, apsolutni (trenutni) vladar tržišta je čip-set *Voodoo* i naprednija varijanta *Voodoo Rush* firme „3Dfx Interactive".

Ovaj čip-set se trenutno nalazi kao dodatak grafičkim karticama najvećih proizvođača globalne industrije. Tu se izdvajaju: *Hercules Stingray 128 3D* firme „Hercules", *Monster 3D* i *Viper 330* firme „Diamond Multimedia" i *Righteous 3D* firme „Orchid".



Hercules Stingray 128 je kartica koja ima implementiran *Voodoo Rush 3D* čip-set, *Alliance ProMotion* 2D/3D multimedijalni 128-bitni procesor, 6 MB EDO DRAM-a. Prosečno postiže 30 fps (kod „Playstation" konzole prosek je 25 fps). Brzina ispunjavanja poligona, tj. objekata pri 3D modelovanju, je približno četrdeset miliona piksela u sekundi. *Voodoo Rush* koristi 2 MB memorije isključivo za prikazivanje tekstura, dok ostalih četiri podržavaju rezolucije 640 x 480 do 1280 x 1024 u 24-bitnom true color modu. Cena joj je oko 250 USD.



Viper 330 iz firme „Diamond multimedia" poseduje *NVidia* 128-bitni procesor i *Voodoo Rush* čip-set. Za razliku od „Herculesovog" proizvoda, na kartici se nalaze 6 MB SGRAM-a, koji je nešto brži od običnog DRAM-a, tako da kartica ima „overklokovane" rezultate u odnosu na srodne grafičke karte. Poseduje i izlaz za TV, ali isključivo NTSC sistem.



Monster 3D, druga kartica iz iste firme, nešto je slabijih performansi, ali srazmernih niskoj ceni (manje od 150 USD). Koristi *Voodoo* čip-set, tako da predstavlja akcelerator postojeće kartice. Kartica zahteva prazan PCI slot (nikakvi IRQ, DMA kanali ili VESA modovi) i sa grafičkom karticom se povezuje kablom. Ovo omogućava korišćenje 2D aplikacija, a kada dolazi do kompleksnijih FMV *(Full Motion Video)* ili animacija, 3D akcelerator preuzima posao. Na njoj se nalazi 4 MB SGRAM-a, što uz prosečnu karticu sa 2 MB pruža idealne performanse.

Pored pomenutih kartica velike firme stalno razvijaju nove, tako da se već do početka sledeće godine očekuje još više 3D akceleratora. Pošto će *Voodoo* čip-set zasigurno postati standard, možemo uskoro očekivati pojeftinjenje i kod domaćih distributera.

Branislav BABOVIĆ



DTK Pentium II/266

Računar zvani želja

U letnjem dvobroju predstavili smo vam Pentium MMX i AMD K6, a sada već imamo priliku da direktno testiramo mašinu baziranu na najnovijem procesoru iz „Intela" sa kodnim imenom „Klamath", poznatijem i kao *Pentium II*.

Iza konfiguracije koju smo dobili na test stoji ime DTK, veoma poznato kako u svetu tako i kod nas. Kao što smo već rekli, njenu udarnu snagu predstavlja *Pentium II* procesor i to na 266 MHz. Ostatak je ništa manje impresivan: 64 MB EDO memorije na DTK-ovoj PRM 0074I FX ploči, *Matrox Mystique II* grafička kartica sa 4 MB RAM-a, *Seagate Cheetah* SCSI disk od 4,5 GB koji je zajedno sa *Plextor* 12x SCSI CD-ROM-om vezan na „Adaptecov" SCSI kontroler, zatim *SoundBlaster AWE-64 Value*, kao i *USRobotics Sportster* modem. Odmah se mora primetiti da DTK nije pravio kompromise ni na jednom jedinom mestu – za sve odabrane komponente može se reći da su vrhunske u svojoj klasi. Za sliku je zadužen DTK-ov solidni 15-inčni monitor, a za zvuk par klasičnih „multimedijalnih" zvučnika.



„Klamath" je javnosti predstavljen u poslednjim danima proleća, kao direktan „Intelov" odgovor sve agresivnijoj konkurenciji u vidu AMD-a i Cyrixa koji su svojim jeftinim čipovima (K6 i 6x86) pretili da ozbiljno ugroze prodaju MMX Pentiuma. Sam procesor ne donosi ništa revolucionarno. Dolazi sa 64 KB L1 keša, MMX instrukcijama i, u odnosu na Pentium Pro, boljim izvršavanjem 16-bitnog koda. Ono što ga čini posebnim su dve stvari. Prva je visoka frekvencija rada, počevši od 233 MHz, preko 266 i 300, pa sve do u budućnosti planiranih 333, 400 i 450 MHz. Druga stvar je posebno podnožje za procesor, nazvano *Slot One*, u koje se smešta posebna kartica sa procesorom i sekundarnim kešom. Dosta je u kompjuterskoj javnosti postavljano pitanje zašto se „Intel" odlučio na ovaj korak. Ma šta „Intel" na kraju pričao, čini se da je glavni razlog pravljenje još para. Naime, *Socket 7*, korišćen za *Pentium* procesore, nije bio licenciran od strane „Intela", tako da su nezavisni proizvođači (AMD i „Cyrix" u ovom slučaju) mogli da prave procesore kompatibilne sa specifikacijom Pentiuma, i na taj način ugrabe za sebe deo tržišta. Uvidevši grešku, „Intel" je licencirao *Socket 8* (korišćen kod *Pentium Proa*, i razlog zašto ne postoje *Pentium Pro* klonovi) a sada i *Slot One*. Na taj način „Intel" je osigurao da buduće *Slot One* ploče koriste samo „Intelove" procesore, omogućavajući „Intelu" da učvrsti monopol na tom polju. Dalju strategiju predstavlja potpuno obustavljanje proizvodnje *Pentium* procesora do kraja ove godine, jedino će *Pentium MMX* na 233 MHz opstati do polovine sledeće godine. No, da se ne bi previše udaljili od glavne teme ovog teksta vratimo se našoj konfiguraciji.

Kućište pripada najnovijoj generaciji „šrafless" kućišta (tj. nema šrafove na sebi) i otvara se ili uz pomoć grube sile ili čitanjem upustva skrivenog sa zadnje strane. Unutra se krije pomenuta DTK-ova matična ploča, koja koristi 440FX set čipova, poznat kao *Natoma*, i od ostalih ploča je razlikuje čak 8 (osam) SIMM podnožja za memoriju, podeljenih u četiri banke po dva slota. Umetanjem osam modula od po 64 MB dobija se i maksimalna količina memorije od 512 MB što i predstavlja granicu 440FX čip-seta. Ploča prima *Pentium II* procesore od 233 do 300 MHz i isključivo ATX napajanje. Svi I/O priključci su integrisani direktno na ploči, a tu se pored standardnih, nalaze i dva USB *(Universal Serial Bus)* porta. AMI-jev *WinBIOS* vam omogućava da mišem podesite sve relevantne stvari vezane za hardver pred konačno pokretanje ove skupe „skalamerije" u rad.



Snimio SLOBODAN POTIĆ

Glavni „motor" u mašini je „Seagateov" SCSI disk od 4,5 GB, nazvan *Cheetah* po najbržoj životinji na planeti. Vrteći se na 10.000 obrtaja u minuti, ovaj disk garantuje impresivne performanse. Usput, i IBM je pre izvesnog vremena uspeo da dostigne ovu granicu, sa novom *DeskStar3* serijom. Kako će testovi i pokazati, tih 10.000 obrtaja ne stoje tu samo za pokazivanje. Drugi SCSI uređaj je „Plextorov" dvanaestobrzinski CD-ROM. „Plextorovi" SCSI čitači odavno važe za vrhunske, i ovaj model je to samo potvrdio. Uostalom, knjižica (u stvari knjiga) koja ide uz ovaj drajv je i najdetaljnije napisana, ima čak 250 strana, što samo govori o pažnji koju „Plextor" posvećuje svojim proizvodima. Iako na tržištu postoje brži uređaji, delimo mišljenje ljudi u DTK-u da je dvanaestobrzinac najoptimalniji izbor.

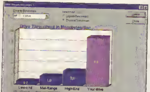
Matrox Mystique II grafička kartica je već standardan izbor mnogih proizvođača kompjutera. Radi se o jednoj od najprodavanijih kartica na tržištu, za šta su najviše zaslužne njene izvanredne i balansirane 2D i 3D performanse. Tu je i hardverski implementirana VESA 2.0 kompatibilnost kao i podiška za mnoge 3D funkcije što će vam omogućiti da na ovoj mašini glatko igrate *Quake* u 800 x 600... ako ste ovu mašinu kupili da bi ste se igrali. Za DTK-ov monitor nema se šta posebno reći. Radili smo u rezoluciji 1.024 x 768 sa 32 bitnom paletom i osvežavanjem ekrana od 85 Hz. Slika je standardna, ni previše dobra, ni loša. Pomoću tri dugmeta i *on-screen displaya* možete pored uobičajenih opcija, podesiti i *pincushion*, *trapez*, *bow* rotaciju slike kao i RGB korekciju.

Za zvučnu podlogu zadužen je AWE-64, naslednik veoma popularnog AWE-32. Uz 32 hardverska, donosi još i do 32 softverski sintetisana kanala, što zajedno čini broj iz naziva kartice. Ako vam se muzički afiniteti završavaju na *Windows Startup Soundu* i raznim urlicima i eksplozijama u igrama nećete naći bolju karticu, i sa te strane, na reprodukciju zvuka nemamo zamerki. Moramo priznati da smo sve vreme testiranja slušali MIDI-je sa pratećeg CD-a, koji zaista prelepo zvuče. Detaljniji opis ove kartice možete pronaći u broju 5/97.

Ovo je zaista mašina za koju ne morate gledati procentualne razlike u testovima da bi otkrili razlike u brzini. Sve stvari na desktopu 95-tice „lete", počevši od startovanja aplikacija, rada u njima, instaliranju programa, rada sa arhivama... Jednostavno *Pentium II* i *Cheetah* disk se utrkuju da vam pruže što veći komfor. Napomenimo samo da rad u *Delphiju*, poznatom vizuelnom alatu za kreiranje aplikacija, nikada nije bio prijatniji. Na kompajliranje i startovanje bilo koje aplikacije čekate maksimalno dve sekunde! Naravno, imati ovakvu mašinu, a bar jednom ne probati *Quake*, prava je šteta. U rezoluciji 800 x 600 *Quake* je bio „gladak" i veoma igriv, a o detaljnosti grafike pri toj rezoluciji da i ne govorimo. No, pri pokušaju da ga pokrenemo u 1.024 x 768, dočekao nas je lep *slide-show* sa nekih 5-

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na konfiguraciji iz standardne ponude firme „ŠUTLIĆ GENIUS". Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

Procentualna ocena koju iznosimo na kraju svakog prikaza predstavlja utisak urednika i autora o proizvodu. Sistem vrednovanja uzima u obzir ne samo performanse i mogućnosti proizvoda, već i njegovu cenu i dostupnost na domaćem tržištu. Ovakvom sintezom čitaocima predočavamo relativnu poziciju proizvoda na tržištu.



6 frejma u sekundi animacije Verovatno bi stvari bile drugačije da je unutra bila neka od kartica zasnovana na *Voodoo* čipu, ali se stvarno moramo zapitati gde je granica, i koga su ID-ovci imali na umu kada su pravili *Quake* pre skoro dve godine Posle instaliranja *DirectX 5* drajvera probali smo i *EF2000*, i tu nemamo šta prigovoriti. u visokoj rezoluciji ovo zaista lepo izgleda. Na red je došla i instalacija najnovijeg Microsoftovog „čuda", *Internet Explorera 4 0* sa *Active Desktopom* Procesorki testovi su odmah prijavili mali pad u performansama – mašina je sada radila oko pet odsto sporije. Prosto je neverovatno da na ovoj konfiguraciji pri brzom povlačenju prozora po ekranu za njim ostaje trag Takođe pri brzom skrolovanju ikona u *Exploreru*, prozor ume da „flickeruje", odnosno treperi. Naravno, ove zamerke su upućene „Microsoftu", a ne samoj mašini Ali šta je tu je, bez „Microsofta" se danas više ne može

Testovi su nam samo potvrdili da se ovde radi o zaista brzoj mašini. Dovoljno je da samo bacite pogled na grafike iz *Norton Sysinfoa* za Windows 95. *System Benchmark* kaže da je ova mašina za dva reda veličine brža od prve 386-ice i čak 6.5 puta brža od Pentiuma na 90. Rejting od 131.6 zaista je impresivan Recimo još samo da je postignut *Winbench CPUmark 16* od 525 (što je 22 odsto brže od *Pentium MMX* na 200). i *CPUmark32* od 707 (43 odsto brže). Naravno i *Seagate Cheetah* disk zavređuje posebnu pažnju Vrteći se gotovo duplo više od današnjih *Quantum Fireball* diskova, ostvaruje sekvencijalni prenos podataka od nešto preko 14 MB/s po *SCSI-Benchu* i *Winbenchu 97*! Takođe, ostvario je *Business Winmark Score* od 1.540 (!) i *High-End Winmark* od 5.090 (!!). Ovi razultati ostavljaju dosadašnje šampione brzine, *Quantum Fireball ST* diskove, daleko, daleko iza sebe Što bi se reklo, radi se o disku za prave muškarce.

Zanimljivo je bilo i pogledati „Plextorov" dvanaestobrzinac s obzirom da se radi o SCSI uređaju. Ostvarenih 1 860 KB/s transfera podataka i vreme pristupa od 112 ms su izvanredni rezultati. No tek CPU Usage od svega 4,9 odsot daje do znanja o čemu se tu radi (kod standardnih IDE čitača, na standardnim mašinama, ovaj broj se kreće od 40 do 60 odsto)

Radi se o konfiguraciji koju bi svako voleo da ima Brz procesor, ploča, vanserijski SCSI disk, izvanredna grafika i zvuk – sve je tu. Njen trenutno najveći nedostatak, cena od oko 7.500 DEM, učiniće je mnogima nedostupnom još izvesno vreme. Onome ko sebi može da je priušti, sigurno će pružiti mnoge lepe sate zabave. Pardon, ozbiljnog rada .

Vladimir PRELOVAC

TIP: Kompletna konfiguracija
INFO: Pentium II procesor, SCSI podsistem
PROIZVOĐAČ: DTK
KONTAKT: [illegible]
UTISAK: 96%

ExpertColor Canarias 2000

Bog te video

ExpertColor Canarias 2000 je PCI grafička kartica sa TV izlazom. Iako smo bili u dilemi što se tiče njenog glavnog čipa koji nosi simboličnu oznaku T2000 (novi „Terminator"?), ispostavilo se da nije loš T2000 je 64-bitni grafički akcelerator koga je razvio sam „ExpertColor". Po performansama ova kartica je negde između S3 serija *Trio64* i *Virge* serija, sa malom disproporcijom između 2D i 3D performansi

Naime, sama činjenica da je *Canarias 2000* 64-bitni akcelerator, što danas nije nikakvo čudo, govori da u dve dimenzije ova kartica ne zaostaje mnogo za konkurentima. Međutim, pravo je iznenađenje da je 3D akceleracija izvedena softverski, što je, do sada, presedan među video karticama. Zaista, kako smo i očekivali, 2D performanse su veoma dobre, dok u realnim 3D aplikacijama ova kartica pokazuje zaostajanje u odnosu na konkurentske proizvode iz *Virge* serija.

Pošto je *Canarias* namenjen korišćenju u kući i igranju na većim „malim ekranima", očekivali bismo da je 3D akceleracija hardverska. Doduše, imajući u vidu današnje kućne mašine kod kojih su Cyrix P200+ i 32 MB RAM memorije sasvim obična pojava, gotovo da će sve igre raditi zadovoljavajućom brzinom Ovo se potvrdilo i na slučajevima *Quakea* i *Duke Nukema*, koji baš i ne idu naruku *Canariasu*, zbog jedne od njegovih glavnih osobina. U pitanju je doslovna orijentisanost na Windows okruženje Sve, od *Soft3D* akceleracije, kod aplikacija koje koriste *Direct3D*, do TV izlaza, funkcioniše isključivo pod Windows okruženjem Ovo ide čak dotle, da neke manje zahtevne DOS igre koje bez problema rade pod Windowsom odbijaju poslušnost sa ovom kartom Sem toga, prelazak iz jedne rezolucije u drugu traje neuporedivo duže nego kod drugih savremenih kartica. Osta je nejasno da li su za to krivi drajveri, koji bi, stiče se utisak, mogli biti i bolji, ili dodatni hardver za video izlaz koji neke procedure dodatno opterećuje

Nažalost, postoje dve sitne manjkavosti koje nikako ne bi smele da se potkradu proizvodu novije generacije. U radu sa *Canariasom* primetili smo da bi oštrina slike mogla biti na višem nivou. Na pojedinim mestima na ekranu, gde je font sitniji, slika kao da gubi na kontrastu, pa čitanje helpova i/ili listanje sadržajnijih Web strana može biti zamorno Sem toga, a što mnogo više smeta u svakodnevnom radu, povremeno se pojavljuju izvesne desinhronizacione linije, koje izazivaju efekat „lošeg kontakta"

(Poslednja vest- domaći prodavac je pomenuti nedostatak reklamirao kod stranog isporučioca i, u trenutku kada ovog čitate, trebalo bi da su na raspolaganju potpuno ispravni primerci kartice - prim ured.)

Ovo ne smeta toliko čitanju koliko koncetraciji. jer neprestano imate utisak da nešto nije u redu. Čovek se u principu na sve može navići, ali



Snimio SLOBODAN POTIĆ

danas svakako imate izbora (doduše ne za te pare), pa to nije nephodno U početku smo pomislili da razlog za ovo može da bude veći takt magistrale, ali nam je sjajni „Chaintek" opovrgao ovu hipotezu veoma brzo.

Ako se ovaj nedostatak zanemari, što će mnogi korisnici moći da urade, ako im od ove kartice bude potrebna samo slika na TV-u (odnosno videu), *Canarias 2000* je sjajna kartica. Evo zbog čega to kažemo

Pre svega, Canarias 2000 je jedna od retkih kartica, koja podržava PAL *full screen*, dakle i *overscan* i *underscan* rezoluciju, a koje na TV-u (odnosno videu) možete gledati preko S-video ili kompozitnog priključka Zatim, PAL/NTSC enkoder, koji je zadužen za konverziju kompjuterske slike u televizijsku, je integrisan u sam *Canarias T2000* čip. što daleko pojednostavljuje i pojeftinjuje stvari. Kvalitet slike dobijene na TV-u je izvanredan. Ovde moramo da napomenemo da su nam standardi „kućni", pa nemojte očekivati *broadcast* kvalitet.

„ExpertColor" se zaista potrudio da se za svaku dobru stvar na ovoj kartici nađe i poneka zamerka. Radi se zapravo o tome da iako u help fajlu lepo piše da kartica podržava 720x512, to u praksi nije baš tako Uprkos tome što je kartica podešena za PAL režim rada, najveća rezolucija u kojoj smo uspeli da dobijemo sliku na TV-u je 680 x 510 Šta to praktično znači? Kratko rečeno – i dalje imate border Daleko je manji i prijatniji od mnogih kartica sa TV izlazom, ali je i dalje border Zanimljivo je što kada prikazujete samo desktop i Windows okruženje. border postoji samo pri dnu, dok ivice slike sa monitora „istrčavaju" za po nekoliko piksela sa ivica ekrana TV-a, dakle pravi *overscan* Ovo vam neće smetati da gledate filmove sa CD-a ili da sami doterate neki video snimak, a onda ga snimite (arhivirate) u svoju porodičnu CD-teku Manje će biti zadovoljni jedino ljudi kojima će ovaj uređaj služiti kao je-

fina *preview* opcija za render projekte ili nešto slično, ali koliko para toliko i muzike

Kada je *Canarias 2000* u pitanju, možda ćete dobiti i više nego što platite, jer ova kartica ima ugrađen i *flicker-free* filter, tako da sliku sa monitora možete gledati u *interlace* ili *non-interlace* režimu. Napominjemo da su ovu karakteristiku do sada imali uglavnom uređaji iz više klase cena, pa je nikako ne smete zanemariti.

Svakako treba pohvaliti izvanredan MPEG dekoder koji je (ako ga snabdete dobrim, brzim CD-om) uvek na visini zadatka. Sa „Panasonicovim" dvanaestobrzincem smo sa velikim uživanjem odgledali Pink Floyd Pulse koncert, kao i duplu CD-kompilaciju sa Queen spotovima. To isto je tek nešto lošije išlo sa „Sonyjevim" 76E čitačem, jer su se na trenutke pojavljivali izgubljeni kvadratići, karakteristični za MPEG algoritam. Bez obzira na to, *Canarias 2000* nas je definitivno uverio da je MPEG kvalitetniji od VHS-a, što smo utvrdili i u studijskim uslovima, na profesionalnim video monitorima.

Ruku na srce, i *Canarias* boluje od standardnih „tegoba" kod prikazivanja cinober nijansi (na primer), ali to ne mogu ni mnogo skuplji uređaji.

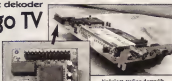
Sve u svemu, *Canarias* prijatno iznenađuje, pre svega, kvalitetom video izlaza, nagoveštava nove trendove i nameće više standarde za kartice koje tek dolaze.

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Grafička kartica sa TV izlazom
UTISAK: 84%

PC teletekst dekoder

Bolje nego TV



Na našem tržištu su se TV kartice za PC računare koje omogućavaju gledanje televizijskog programa na monitoru računara pojavile još pre nekoliko godina. Ali, tek u poslednje vreme postale su pristupačne prosečnom računarskom korisniku. U opticaju je više modela – od onih najjednostavnijih i najjeftinijih koje imaju mogućnost da prikazuju sliku samo preko celog ekrana monitora *(full screen)*, pa sve do onih komplikovanijih sa integrisanom video karticom uz koje dobijate daljinski upravljač i infracrveni senzor, sa mogućnošću gledanja TV programa u jednom od Windows prozora i sa *Video Capture* opcijom.

Nedavno se kao dodatak ovim karticama pojavio i PC TELETEKST DEKODER. To je dodatni modul koji se po potrebi može ugraditi na neku od postojećih TV kartica. Malih je dimenzija i vrlo jednostavno se ugrađuje tako što se utakne na za to specijalno predviđeno mesto.

Nažalost, većina domaćih TV stanica još uvek ne emituje teletekst, tako da će ovaj uređaj biti trenutno zanimljiviji vlasnicima satelitskih antena. Poznato je da svi veliki svetski TV centri posebnu pažnju poklanjaju baš ovom vidu slanja informacija. Na taj način objedinjuju televizijsku tehniku sa prenosom i obradom podataka, a svojim gledaocima pružaju mogućnost da dobiju najrazličitije informacije plasirane u tekstualnoj formi.

Pored nedeljnog TV programa, tu ćete naći aktuelne vesti iz oblasti sporta, biznisa, zabave, informatike itd. Pored osnovne, informativne namene teleteksta, neke TV stanice koriste i njegove dodatne mogućnosti. Recimo, preko teleteksta se videorekorderu koji poseduje tu mogućnost može slati signal o tačnom početku i kraju određenih emisija kako bi na kaseti bila snimljena upravo tražena emisija bez nepotrebnog sadržaja pre i posle emisije. Satelitski kanal FILMNET (programska šema, filmovi 24 sata dnevno) putem teleteksta emituje titl sa prevodom na skoro svim evropskim jezicima. Mora se priznati, veoma praktično i korisno.

Naravno, time nisu iscrpljene sve mogućnosti teleteksta - ne smemo zaboraviti ni emitovanje malih oglasa, reklama, specifičnih nagradnih igara..

Vremenom, naročito u poslovnom svetu, pojavila se potreba da se neke stranice teleteksta prikažu i memorišu na računaru. Tako memorisane stranice mogu se kasnije obrađivati, štampati,. To je bio i povod nastanka jednog ovakvog uređaja kao što je PC TELETEKST DEKODER. Pored brzine prikazivanja stranica i količine memorije, to je i glavna prednost teletekst dekodera za PC, u odnosu na standardne teletekst dekodere koji se ugrađuju u bolje TV aparate.

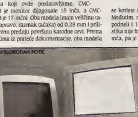
Vladimir BUBANJA

TIP: Teletekst dekoder
UTISAK: 88%

Daewoo multimedijalni monitori

Sound & Vision

Ako želite takozvani „multimedijalni" monitor (što znači da ima ugrađene zvučnike i mikrofon) izbor bi možda mogao da padne na jedan od modela koji ovde predstavljamo. CMC-1509B je monitor dijagonale 15 inča, a CMC-1705B je 17-inčni. Oba modela imaju veličinu tačke (zapravo, razmak tačaka) od 0,28 mm i prilično ravnu prednju površinu katodne cevi. Prema navodima iz prateće dokumentacije, oba modela se koriste za rezolucije do 1.280 x 1.024 tačke. Međutim, na naše iznenađenje, bez problema su podneli i 1.600 x 1.200. Doduše u toj rezoluciji slika nije baš najbolja, naročito na modelu od 15 inča, pa je možda bolje ipak se držati rezolucija 1.280 x 1024, 1.152 x 864 ili 1.024 x 768. Naravno, kvalitet slike zavisi i od grafičke kartice, a što se ovih monitora tiče, podnose vertikalnu frekvenciju i do 120 Hz, što garantuje mirnu sliku u svim grafičkim modovima.


Foto SLOBODAN POTIĆ

Sva podešavanja monitora ostvaruju se digitalnim kontrolama sa menijima koji se pojavljuju na ekranu. Moguće je podesiti veličinu i poziciju slike (i horizontalno i vertikalno), odnos boja, geometriju slike („jastuk", trapezoid) i puno drugih parametara. Elektronika monitora pamti podešene vrednosti za svaki grafički mod. Uz monitor se dobijaju dva audio kabla za njegovo povezivanje sa „Mic In" i „Audio Out" priključcima na zvučnoj kartici računara. Na bočnoj strani su priključci za slušalice i eksterni mikrofon, a jedan od tastera na prednjoj strani monitora je „Mute" za isključivanje zvuka. Zvuk je zadovoljavajućeg kvaliteta, a zvučnici sasvim dovoljne snage za kućne uslove.

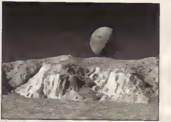
S obzirom na odnos cene i mogućnosti, novi „Daewoo" monitori mogli bi da predstavljaju dobar izbor. Ako već imate zvučnike i mikrofon ili vam, jednostavno, nisu potrebne ove mogućnosti, možete se odlučiti za „obične" modele, obzirom da ovi monitori svoju osnovnu funkciju obavljaju sasvim dobro.

Tihomir STANČEVIĆ

TIP: Multimedijalni monitori
UTISAK: 90%

Vista Pro 4.0

I dalje najbolji program za generisanje pejsaža

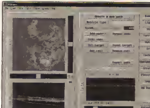


U poslednje vreme preplavljeni smo programima za generisanje pejzaža, a nedavno su na ovim stranicama bili prikazani neki od njih. Tu prvenstveno mislimo na *World Construction Set* (SK 1-97) i *Bryce 2* (SK 5-97). Dok se za pomenute može reći da su relativno kratkog staža, *Vista Pro* spada u „stare vukove", pa nova verzija predstavlja samo jedan od koraka u dugom postojanju.

Operativni sistem pod kojim sve funkcioniše nije više DOS već Windows 95, a to govori da je pred nama prava 32-bitna verzija ovog renomiranog programa. To između ostalog znači da se prilikom renderovanja dužih animacionih sekvenci kompjuter može bez problema upotrebljavati i za druge funkcije, jer *Vistu* sada možete „spustiti" na taskbar i time koristiti sve pogodnosti multitaskinga. Koliko će sve ovo biti brzo i efikasno zavisi samo od vašeg hardvera, a za primer može da posluži i usporenje renderinga od samo 25 odsto ako se otvori jedan MS-DOS prozor, a u njemu *DOS Navigator* iz koga je naknadno učitan *MS Word* za DOS (u kome nastaje i ovaj tekst). Mašina na kojoj je to tako bio je jedan AMD K5 na 100 MHz sa 32 MB EDO RAM-a, a zaključak izvedite sami. Međutim, interesantno je pomenuti da, iako memorije nikad nije dosta (naročito u ovakvim programima), ako želite da ubrzate rad u *Visti*, treba se orijentisati na procesorsku snagu jer je vremenski dobitak veći, što je potkrepljeno činjenicom da se dodavanjem 32 MB memorije dobilo znatno manje ubrzanje (oko 5%) nego ubacivanjem bržeg procesora čiji je radni takt 166 MHz (30-40%).

Radni ekran, uslovno možemo reći, podeljen je na tri funkcionalna dela. s leve strane nalaze se prozori sa izgledima terena (topografski i preview), dok su s desne strane mnogobrojne opcije kojima možete manipulisati pri stvaranju pejzaža. Treći deo čine *pull-down* meniji koji se nalaze na standardnom mestu, pri vrhu ekrana. Novina ima na svakom koraku. Tako sada možete „lepiti" teksture na objekte, postavljati kuće, puteve, plaže, a na gotovim pejzažima čak je moguće da se na nebu, pored oblaka, vide Sunce ili Mesec.

Ubedljivo najviše nam se dopao način na koji se kontrolišu i izrađuju animacije. Nema više bojazni da ćete „proći" kroz planinu u toku animacije jer *Vista* ovoga puta sve pedantno i precizno računa. Kao prilog tome ide i činjenica da animacija ne mora da se vidi samo u vazduhu, već je vidljiva i iz bilo kog vozila iz koga će se posmatrati pejzaž u toku animiranja. To može da bude pogled sa paraglajdera (zmaja), iz bagija, aviona ili čak s vrha bojeve rakete. Efektno, nema šta!



Po završetku, celokupnu animaciju možete snimiti (što nije bio slučaj kod starijih verzija gde je bilo moguće snimanje samo slika koje čine animaciju) u nekom od standardnih oblika (FLI, FLC ili AVI), a veoma zgodna stvar je što prilikom renderovanja ogromnih sekvenci u bilo kom momentu možete prekinuti proces, ugasiti računar i sledeći put nastaviti od mesta gde ste poslednji put stali. Ovo je postignuto tako što Vista postepeno kreira animacioni fajl i u svakom momentu zna (jer ima zabeleženo) koliko je sličica uradila. Jedino što mora ručno da se radi jeste učitavanje lendskejpa svaki put kada učitate program, ali to je posao od jedne sekunde. Ovo je lepa mogućnost, naročito za animacije koje traju po više minuta, a renderuju se više dana.

Vista je još uvek program broj jedan ove vrste na PC računarima, jer brzo radi čak i na skromnom hardveru, a konačno je prešla i u 32-bitno okruženje. Kvalitet slike sasvim zadovoljava kako kućne, tako i neke amaterske potrebe. S druge strane, korisnički interfejs nije toliko lep kao onaj u *Bryceu 2*, ali je sasvim funkcionalan i prepoznatljiv za onog koji je makar dva puta radio u ranijim verzijama. Ogroman broj dodataka već se može naći kod naših prodavaca softvera.

Napominjemo da piratska verzija koja je najčešća kod nas, zauzima nepune dve diskete. Ako ništa drugo, nemojte žaliti nekoliko megabajta prostora na disku, koliko će *Vista* zauzeti kada se instalira, pa bar probajte da napravite nešto. Možda vam se i svidi!

Vladimir PISODOROV

TIP: Program za generisanje pejzaža
PLATFORMA: PC, Windows 95
MEDIJ: 2 diskete

Prednost: Brz rad; kvalitet slike; mnogobrojne opcije

Nedostaci: Monoton upravljački interfejs.

Fractal Design Expression 1.0

Grafički program koji je po mnogo čemu poseban

Svojim inovacijama *Fractal Design Expression* postavlja buduće standarde. Njegove nove mogućnosti sigurno će postati klasičan alat budućih grafičkih aplikacija. Ovaj sjajan program je napravio veliki korak u „pomirenju" dve klase grafičkih aplikacija. Taj zadatak je do pre samo nekoliko meseci delovao gotovo nemoguće, ali pojavom *Expressiona* deluje sasvim prirodno, štaviše kao jedino logično rešenje. Premošćavanje jaza između vektorske i bitmap grafike, niti je jednostavan zadatak, niti ga je *Expression* potpuno obavio. Pa ipak, napravljen je značajan pomak.

Razlike između vektorskih i bitmap slika svima su dobro poznate. Ako recimo želite fotografiju ili, uopšte, sliku sa širokim koloritom i verodostojnošću, svakako morate koristiti bitmap način zapisa. Nasuprot tome, vektorski formati slika su izuzetno bistri i pogodni su za planove, šematske prikaze i slično, ali su krajnje sterilni i neupotrebljivi kada su u pitanju fotografije. U isto vreme, vektorske slike se mogu štampati na veoma velikim formatima i praktično imaju neograničenu rezoluciju (tj. rezolucija im je određena rezolucijom izlaznog uređaja), dok bitmap slike već kod veličine uličnih plakata stvaraju gotovo nepremostive probleme u obradi, zbog „mamutskih" količina memorije i ogromne snage procesora koju zahtevaju.

Razlike postoje i u skladištenju ovih tipova slika. Vektorski formati po pravilu zauzimaju veoma malo mesta i pogodni su za čuvanje i prenos, dok su bitmap slike često ogromne, pa su nepogodne za prenos relativno sporim ko-

munikacionim kanalima. Situacija se u poslednje vreme znatno poboljšala masovnijom upotrebom kompresora zasnovanih na algoritmima diskretne kosinusne transformacije, kao i masovnom upotrebom CD-ROM-a kao skladišnog medija. Međutim, diskretna kosinusna transformacija je tzv. *loosy* algoritam, koji donekle snižava kvalitet slike, pa čak ni tada ne dostiže efikasnost vektorskih formata. Sem toga, koliko god slika da smestite (JPEG) na CD, deluje izazovno ako znate da biste mogli da smestite još koju.



Razlike između ovih tipova slika i njihovih skladišnih formata uslovile su razlike i u softverskim aplikacijama koje ih podržavaju. Tako su neki alati postali klasični za određene vrste aplikacija. Dok u programima za vektorsko crtanje *(CorelDRAW!, Adobe Illustrator...)* postoje, recimo, alatke za editovanje čvorova i vektora kod Bezierovih krivih, u programima za obradu bitmapirane grafike *(Photoshop, Fractal Design Painter, Picture Publisher...)* to su četkice raznih oblika i debljina, *air-brush* itd.

Ako ovo sve imamo u vidu, onda je sasvim logično da integracija ova dva tipa aplikacija donosi i uniju alata koji se u njima nalaze. Za *Expression* je karakteristično pravo bogatstvo u pomenutim četkicama, flomasterima i slično. Očigledno je da ih je nasledio od *Fractal Design Paintera*, koji je danas definitivno najbolji program za digitalno umetničko slikanje.

Pogledajmo kako nastaje slika u *Fractal Design Expressionu*. Pre svega, slika se sastoji od objekata. Objekti su građeni od tzv. *pathova*. Svaki *path* je sekvenca tačaka, spojenih u prave ili krive linije. U *Expressionu* možete birati između pravih linija, Bezierovih ili B-spline krivih.

Svakom od *pathova* dodeljujete *stroke* i *fill*. *Stroke* se odnosi na spoljnu ivicu objekta. Odabiranje *strokea* je praktično ekvivalent odabiranja *brusha* (umetničke četkice) kod drugih programa. *Fill* se, pogađate, odnosi na unutrašnju boju ili *pattern* objekta. Kombinacijom ovih elemenata dobijaju se izvanredni rezultati karakteristični za moderne vektorske grafičke aplikacije.

Do sada je kod svih grafičkih aplikacija ograničavajući faktor bio konačan broj *stroke* i *fill* komponenti koje su ti programi sadržavali. Kod *Fractal Design Expressiona* ovo ograničenje ne postoji, a prevaziđeno je novom tehnikom nazvanom *Skeletal Stroke*. Ova tehnika omogućava da se bilo koja vektorska slika proglasi za *stroke*, a zatim *Skeletal Stroke* primenjujete na sve objekte koje možete napraviti u *Fractal Design Expression-u*: *boxove*, *text* objekte, *free-form* oblike, linije...

Fractal Design Expression koristi tri tipa *Skeletal Strokea*. Prvi je *Natural-Media Stroke* koji imitira tradicionalne umetničke alate kao što su četkice, olovke, boje... Zatim *Graphic Element Strokes* koji je praktično uža definicija *Skeletal Stroke* tehnike. Treći tip *Multi-view Strokes* zapravo je integracija prva dva tipa i sastoji se od dve ili više međuzavisnih slika. Ovde *Expression* automatski stvara međuslike onih od kojih ste krenuli, pa vam na taj način omogućava stvaranje zavisnih slika, ali ne potpuno istih. Na primer, kreirali ste *multi-view* stroke šake sa ispruženim kažiprstom. Drugi pogled prikazuje samo praznu, otvorenu šaku. *Expression* će stvoriti međuslike koje će prikazivati različit stepen otvorenosti šake. Kad god primenite ovakav *multi-view stroke*, možete precizno odrediti koja će sličica biti primenjena ili prepustiti da ih *Expression* primenjuje po sopstvenom izboru. Vrlo interesantna opcija je i to da se *multi-view* stroke može snimiti kao animacija (*QuickTime* za „*Macintosh*" ili AVI za Windows).

Na slici koja prikazuje radnu površinu *Fractal Design Expressiona* možete videti svu silu opcija koje on nudi. Naravno, niti smo sve uspeli da prikažemo, niti sve one moraju da stoje tako kako stoje. Radno okruženje unutar *Expressiona* potpuno je konfigurabilno, kao i kod većine programa te namene. Brzina odziva i stabilnost ovog programa sasvim su zadovoljavajući, pa ne predstavljaju veći problem u radu.

Jedina mana ovog inače sjajnog programa je što koristi još uvek nerasprostranjen file format *.xpr, ali verovatno će i on ubrzo biti prihvaćen. Nedostaje mu još i direktni eksport u *CorelDRAW!*, sa kojim je *Fractal Design Expression* povezan jedino preko *.AI fajl formata.

Sve mogućnosti koje *Expression* nudi nismo mogli da stavimo u tekst, a još uvek nisu ni iskorišćene u domaćim krugovima, što zbog neobaveštenosti, što zbog novine samog programa. Pretpostavljamo da će se, dok se korisnici obuče za rad, pojaviti i neka novija verzija, kojoj se unapred radujemo. Sudeći po snazi prve verzije, *Expression* bi mogao da bude pravi pogodak.

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Vektorski grafički program
PLATFORMA: PC, Windows 95
MEDIJ: 1 disketa

Prednosti	Nedostaci
Rezultati kao u bitmap programima sa fajlovima dužine kao u vektorskim.	Slab export i, uopšte, veza sa drugim programima

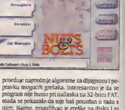
Nuts&Bolts 97

Neprikosnoveni Norton Utility za Windows dobio je dostojnog konkurenta

Program *Nuts&Bolts* firme „Helix Software" je alat koji će omogućiti vašem računaru da radi sa optimalnom efikasnošću i brzinom. Ovaj paket može da pomogne da se sačuvaju vredne informacije pri mogućem otkazu nekog programa ili celog sistema, kao i u pokušaju oporavka ako se neki takav problem već desio. Program sadrži osamnaest alata koji su podeljeni u četiri grupe: popravka i oporavljanje podataka i samog sistema, čišćenje i optimizacija rada sistema, preventiva i zaštita podataka i sistema i osiguranje i povećanje mogućnosti konfigurisanja sistema.

Discover Pro je alat koji služi za prikazivanje svih relevantnih podataka o sistemu. Ovo je jedan od najkompleksnijih programa te vrste i daje izuzetno opširne i detaljne podatke o svakom delu sistema. Ovde se može pogledati koji programi se nalaze u memoriji, na kom mestu su smešteni, koliko su memorije zauzeli, pa čak i koje DLL-ove trenutno koriste. Sem toga, tu se nalaze i podaci o drajvovima, periferijama kao i *Benchmark* testovi za pojedine delove i ceo sistem.

Disk Minder služi za dijagnozu i rešavanje potencijalnih problema koji mogu nastati na hard disku. Program je dobro optimizovan, tako da je skoro dvostruko brži od *ScanDiska*, a pri tom

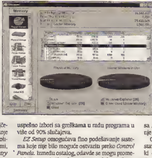


poseduje naprednije algoritme za dijagnozu i popravku mogućih grešaka. Interesantno je da se program nije bunio pri nailasku na 32-bitni FAT, mada se pokazalo da nije baš pouzdan u radu s njim. Naime, prijavljivao je greške na disku i to

na fajlovima koji su provereno bili ispravni. S druge strane, u slučaju standardnog 16-bitnog FAT-a, radio je sasvim korektno.

Registry Wizard služi za održavanje *Registry* baze. Ovaj alat omogućava automatsko uklanjanje, oporavak i optimizovanje baze. Uklanjanje se odnosi na nepotrebne ključeve, na primer za programe koji su obrisani ili premešteni u neki drugi folder. Oporavak baze vrši se iz dva koraka. U prvom koraku se kreira lista neispravnih ključeva u bazi, a u drugom se vrši oporavak koji može biti automatski ili manuelni (putem *Registry Pro* alata). Optimizovanje baze vrši se na taj način što se ključevi u bazi postavljaju u optimalan redosled. Ovim se postižu dve stvari. Prvo, na početak baze se postavljaju ključevi o programima koji se najčešće koriste i drugo, popunjavaju se „rupe" koje mogu nastati brisanjem ključeva iz baze. Ukoliko se često instaliraju i deinstaliraju programi, ovim alatom se može smanjiti veličina *Registry* baze i za čitavih 50%.

Bomb Shelter predstavlja zaštitu od neželjenog pada programa ili sistema i alat za oporavak posle mogućeg takvog događaja. Ovaj program radi na vrlo niskom sistemskom nivou, tako da uspeva da detektuje i greške koje drugi programi slične namene nisu u stanju da otkriju. Ono što karakteriše *Bomb Shelter* je da u slučaju otkaza nekog programa pored standardnih opcija, daje i opciju *Recovery*, odnosno mogućnost povratka u aplikaciju koja je izazvala grešku. Ovo je veoma korisno jer može da omogući snimanje podataka i posle pojave kritične greške. U nekim slučajevima *Bomb Shelter* je čak bio u stanju da omogući nastavak rada kao da do greške nikad nije ni došlo. U praksi, program se pokazao kao izuzetno koristan i pouzdan alat, jer je tokom dužeg korišćenja uspeo da se uspešno izbori sa greškama u radu programa u više od 90% slučajeva.



EZ Setup omogućava fino podešavanje sistema koje nije bilo moguće ostvariti preko *Control Panela*. Između ostalog, odavde se mogu promeniti *Startup* i *Shutdown Logo*, odabrati ikone koje će se pojavljivati na desktopu, promeniti ikonice koje označavaju *Shortcutove* (veoma korisno za sve one koje su nervirale male strelice u donjem levom uglu ikona), odabrati koji drajveri će se startovati u safe modu itd. Ukratko, skoro sve što vam se nije sviđalo kod Windowsa moći ćete da promenite uz pomoć *EZ Setupa* i da prilagodite svojim zahtevima.

Stronghold služi za šifrovanje fajlova koje treba sačuvati od neželjenih pogleda. Moguće je birati između dva algoritma kodiranja (*Blowfish* ili DES). U slučaju odabira *Blowfish* algoritma može se postaviti dužina ključa do čak 448 bitova, kao i mogućnost kompresije fajla (ili grupe fajlova) pre samog čina kodiranja.

WinGauge je alat koji putem ikona obaveštava o stanju sistema. Tu se mogu pronaći informacije o iskorišćenosti procesora, slobodnoj memoriji, prostoru na disku, veličini swap fajla, keš memorije itd. Korisno je što se ikone mogu smestiti tako da budu deo desktopa, tako da se u svakom trenutku pred očima mogu imati svi relevantni podaci o sistemu.

U okviru *Nuts&Bolts* paketa nalaze se još i *Cheyene AntiVirus* za Win 95, *TrashGuard* koji ima istu funkciju kao i poznati *Norton Protected Recycle Bin*, *File Shredder* za permanentno brisanje fajlova, *Zip Manager* za rad sa arhivama, *Image Wizard* za kreiranje backupa svih kritičnih sektora na hard disku, *Recue Disk* za kreiranje bootable disketa, *DiskTune* za defragmentaciju diska, *Shortcut Wizard* za rad sa „prečicama" i *Cleanup Wizard* za pronalaženje nepotrebnih fajlova i njihovo deinstaliranje.

Generalno, može se reći da *Nuts&Bolts* predstavija odličan alat za održavanje računara. Neki delovi su odlično urađeni (kao na primer *Bomb Shelter* ili *Discover Pro*), ali sa nekim alatima je došlo i do problema pri radu. Svi ti problemi vezani su za rad sa diskom, odnosno sa programima koji rade sa diskom (*Disk Minder*, *DiskTune* i *WinGauge*), ali samo u slučajevima ako se koristi Win 95 OSR2 i 32-bitni FAT. „Zakrpe" za ove programe koje rešavaju probleme vezane za 32-bitni FAT mogu se pronaći na Internet adresi **ftp.helixsoftware.com/pub/techsupp/n&b/updates/NB101W95.EXE**.

Branislav BUBANJA

TIP: Paket za održavanje sistema

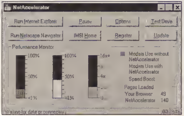
Prednosti	Nedostaci
Dobar alat za proveru sistema i optimizovanje registrija	Nepouzdan rad u slučaju 32-bitnog FAT-a

NetAccelerator

Softverski ubrzivač surfovanja

NetAccelerator firme „IMSI" je aplikacija od oko 2 MB koja se postavlja između mrežnog drajvera (odnosno *Dial-Up Networkinga*) i web browsera i ne radi baš ništa dok vi ne počnete da surfujete. Međutim, čim učitate neku stranicu, program automatski počinje da učitava njene podstranice u pozadini. Dok vi pročitate potreban sadržaj, postoji velika verovatnoća da je sledeća stranica koju želite već učitana. Samim tim manje se čeka i brže surfuje, a to štedi vreme na vezi i novac kojim ga plaćate.

Optimalna ubrzanja postižu se ukoliko prezentacija koju gledate sadrži sukcesivne stranice, pa je programu lako da pogodi šta ćete sledeće zatražiti. Za stranice sa puno linkova program se po nekom sopstvenom algoritmu odlučuje za jednu, pa ako pogodi, pogodi. Naravno, čim vi zatražite stranicu koju program u tom trenutku ne učitava, program trenutno prekida svoju inicijativu i učitava ono što vi želite. Tako se ne može desiti da se vaše surfovanje uspori, pa upotrebom ovog programa ništa ne gubite.



Prozor programa sadrži informativne grafikone koji u svakom trenutku pokazuju procenat iskorišćenja modema i ubrzanje postignuto učitavanjem stranica unapred. Iako autori programa tvrde da ubrzanje može da ide i do dvanaest puta, u realnom radu mi smo u proseku postigli dvostruko ubrzanje.

Najveći problem je što je komunikacija između *NetAcceleratora* i web browsera iz nekog razloga memorijski zahtevna. Tako nam se, na mašini sa 16 MB RAM-a, desilo da ubrzanje postignuto programom izgubimo zbog katastrofalnog pada performansi sistema, a sve usled nedostatka radne memorije i intenzivnog rada sa *swap* fajlom. Ako posedujete 32 MB (što vam i inače toplo preporučujemo) ili više, onda ovo ne treba da vas brine.

U svakom slučaju, program vredi probati. Demo verziju možete naći na Internetu, na adresi **www.imsisoft.com**

Slobodan POPOVIĆ

TIP: Pomoćni Internet program

Prednosti	Nedostaci
Kod nekih stranica ubrzava rad.	Memorijski zahtevan; generalno usporava računar.

Microdot II

Naziv programa navodi na jednostavnu pomisao da je pre njega postojao *Microdot I*. Ipak, na našim prostorima gotovo je nepoznat iz jednostavog razloga što je pisan isključivo za nemačko govorno područje. Na svu sreću,



kompanija „Vapor", koja se na Amigi proslavila programima kao što su *Voyager*, *AmTelnet*, *AmIRC*, *AmTalk* itd., odlučila je da zaokruži paket za korišćenje Internet servisa „konačnim" *e-mail* i *News* čitačem.

Reč je dakle o programu za praćenje konferencijskih *Usenet News* grupa i čitanje elektronske pošte na Internetu. Intergrisani čitači pošte i *News* grupa nisu novost, ali ovaj program se ističe po neverovatnoj brzini kojim skenira i prima podatke sa *News* servera. Ako smo za sve programe ovog tipa mogli da kažemo da su bili neprijatno spori, ovaj je pravo osveženje. Kao što se na slici vidi, uspeli smo da sa 14.400 modemom postignemo prenos od preko 1900 cps što je, s obzirom na ograničenja NNTP protokola kojim se prenose poruke i zaglavlja, zaista fantastično. Program je klasična MUI aplikacija, što znači da se njegov grafički izgled može do detalja podesiti prema potrebama korisnika. Naravno, ovde ne možemo a da ne primetimo da postoje izvesni bagovi pri konfigurisanju, pogotovo u starijim verzijama programa, ali s obzirom da je još u fazi *Beta* testiranja to se može oprostiti.

Program je izrazito funkcionalan i nemamo nekih ozbiljnijih zamerki. Resurse koristi onoliko štedljivo koliko je to moguće, a nije pravio probleme ni sa jednim od postojećih pomoćnih programa koji su već bili instalirani na sistemu. Sem Internet protokola, podržava i UUCP vezu. Može se podesiti za *ON-Line* i *OFF-Line* čitanje, a ako radite u *ON-Line* režimu postoji keš za čuvanje pristiglih poruka. Naravno, moguće je za svaku *News* grupu posebno definisati vreme posle koga se poruke proglašavaju za stare i brišu. Pohvaljujemo i podršku za multijezičke potpise i zaglavlja. Naime, *Microdot II* dozvoljava da unapred definišete nekoliko zaglavlja i potpisa koje kasnije možete da dodeljujete *News* grupama pojedinačno. To je izuzetno korisno ako pristupate i našim i stranim konferencijama.

Što se tiče slanja i prijema e-maila, tu su mogućnosti ovog programa sasvim standardne. Prepoznaje MIME standard za vezivanje fajlova uz poruke, poseduje klasičan adresar, a prepoznaje i dva načina autorizacije pri „skidanju" pošte.

Iako je još uvek u fazi testiranja, program toplo preporučujemo svima kojima su dosadili neudobni i prespori *News* klijenti na Amigi.

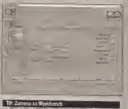
TIP: Program za praćenje Usenet News grupa

Miljan S. MIROVIĆ

ScalOS

Među gomilom raznih programa za poboljšavanje *Workbencha*, pojavio se jedan koji sadrži sve na jednom mestu. On zapravo služi kao zamena za *Workbench* i u njemu je moguće menjati gotovo sve, tako da će se po završetku vaš WB bukvalno preporoditi. Važnije mogućnosti su sledeće: potpuno novi pristup menijima (sadržaj se može menjati proizvoljno), mogućnost promene raznih parametara ikona (uključujući *NewIcons*), rešenje problema sa paletom i mogućnost da svaki prozor imati različitu pozadinu. Takođe, svaki objekat (prozor, ikona...) može imati i posebno definisan *pop-up* meni, a tu je još i dosta druge kozmetike (ikone postaju providne kada ih pomerate i slično), koje čine život (a bogami i WB) lepšim. Glavna prednost je da su svi dodaci modularni *(plug-inovi)*, pa možete dodavati nove mogućnosti vašem WB-u, a u kombinaciji sa čuvenim MCP-om, koji je pravio isti autor, postiže se još i više. Neregistrovana verzija radi samo na zasebnom ekranu, a može se naći na http://user.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.html

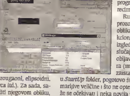
Dejan STEPANOVIĆ



TIP: Zamena za Workbench

WinShaper

Do sada su svi prozori u Windowsu bili četvrougaonog oblika. U redu, to jeste najpraktičniji način za prikaz i slaganje prozora na ekranu, ali da li baš svaki prozor mora da bude takav. Do pre nekoliko dana odgovor je bio DA. Međutim, sada se pojavio program pod imenom *WinShaper* čija je jedina svrha da promeni oblik prozora.



Znači, nema više jednoobraznih četvrtastih prozora već oni mogu biti u obliku kakav vama odgovara. Program podržava desetak različitih oblika prozora (trougaoni, elipsoidni, sa zaobljenim ivicama, u obliku srca itd.). Za sada, sadržaj prozora ne može se prilagoditi njegovom obliku, već se jednostavno vrši odsecanje viška podataka od izabranog prozora do opisanog četvorougaonog prozora. Ovo znači da će u većini slučajeva izabrani oblik onemogućavati bilo kakav rad, jer će veći deo sadržaja orginalnog prozora nestati sa ekrana. Takođe, za sada nije moguća ni promena dimenzija ovakvog prozora, već se on prethodno mora vratiti u orginalni oblik. Ipak verujemo da ćete zanemariti sve ove nedostatke, samo da biste videli izraz lica nekog od svojih drugova kad startujete program, a na ekranu se pojavi, recimo, trougaoni prozor.

Ruku na srce, nisu svi oblici prozora neupotrebljivi. Neki od oblika nimalo ne umanjuju funkcionalnost, pa čak i ulepšavaju izgled prozora. To je naročito slučaj sa oblicima koji samo zaobljavaju ivice orginalnih prozora (ima ih tri vrste). Zbog ovoga zaista vredi postaviti *WinShaper* u *StartUp* folder, pogotovo što je program gotovo zanemarljive veličine i što ne opterećuje procesor. Uz to, može se očekivati i neka novija verzija koja će biti bar malo funkcionalnija od ove.

Branislav BUBANJA

TIP: Promena oblika prozora

Digital

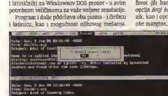
Sigurno mnogi od vas ponekad požele da omiljenu pesmu sa muzičkog CD-a prebace na hard disk, ali se taj posao uvek čini težak ili dosadan, jer je obično potrebno učitati CD plejer, pustiti pesmu, pa onda brzo pritisnuti dugme za snimanje, a onda čekati da se cela pesma „izvrti". *Digital Audio Copy* će rešiti sve te muke, jer će ceo posao obaviti za nešto više od jednog minuta (za prosečnu dužinu pesme od oko četiri minuta), a da pri tom uopšte ne morate da preslušavate dotičnu numeru. Prebacivanje se vrši na hard disk u WAV formatu, a kvalitet sempla možete birati po želji i to: 8 ili 16 bita, mono ili stereo, na 11, 22 ili 44 kHz.

MIEdit

Izbor editora (a ne banke! - prim. aut.) je... kao izbor obućara. Sećate li se našeg opisa *YUEdita* iz februarskog broja zbog koga ste se odrekli vašeg omiljenog *Pascalovog* editora, *Quick Editora, Emacsa,* TSE-a...? Sve to zarad toga da biste mogli da otkucate. „ке да буде срећено", ili pročitate *Help* napisan na srpskom? Lepa vest - program ima naslednika u „prvom kolenu" – *MIEdit.*

MIEdit 1.04 donosi dosta toga novog. Kao prvo, omogućeno je istovremeno učitavanje devet tekstova (aktivni se bira sa *Prozor/Lista*). A ako se ekran podeli na dva dela *(Prozor/Podela ekrana)* i uključi sinhronizovani skrol u istom meniju, sve opcije za kretanje kroz donji biće primenjene i na gornji tekst. Ono što će posebno obradovati korisnike Worda je mogućnost *Cut, Copy* i *Paste* operacija sa „Microsoftovim" kombinacijama tastera. Posebna poslastica je korektno funkcionisanje štampača pod Windowsom. Uz program se dobija generator fontova (i ćiriličnih i latiničnih) za Windowsov DOS prozor - u svim potrebnim veličinama za vaše voljene rezolucije.

Program i dalje podržava oba pisma - i ćirilicu i latinicu, kao i mogućnost njihovog mešanja.



Ono u čemu je *MIEdit* otišao dalje od *YUEdita* je podela reči na slogove (hajfenacija, što bi rekli naši ljudi), koja to u 99,9 posto slučajeva radi po pravilima našeg jezika.

Program je dopunjen i zanimljivim opcijama za operacije sa blokovima (štampaj blok, sačuvaj kao, velika slova, mala slova, inverzna slova). Dijalog za pretraživanje/izmenu sada ima sve što je potrebno (*case sensitive search,* upit pre zamene), a postignut je napredak i po pitanju ergonomije - ako koristite miša (npr. zamena dugmeta, obeležavanje teksta, kretanje kroz tekst). Opcija *Autoindent* će svaki pasus uvući za određeni broj razmaka ili tabulatora. Preko opcije *Tekst/Tabela znakova* doći ćete do potrebnih ASCII karaktera - direktno iz tabele, a tu je i višestruki *Undo* ('Alt'+'Backspace'). U odnosu na ranije verzije *MIEdita,* vraćeni su *Kalkulator* i *Kalendar,* a dodat je i sat u gornjem desnom uglu, a, još od pre, tu je i *Screen Saver.*

Program može i brzo izračunati zbir (*Calculate* iz Worda za DOS), sortirati (65535 redova u 64 kolone!), a za one kojima je šlajfna život (ili bar njegova polovina) korisna je opcija *Broj karaktera.* Zadržan je makro jezik, kao i opcije za centriranje, poravnavanje obe margine, pomeranje udesno i sl. Moguće je i crtanje linija, a za najčešće korišćene kombinacije komandi/opcija možete napraviti makro.

MIEdit 1.04 napisao je g. **Milutin Smiljanić,** jedan od dvojice autora *YUEdita.* Program je pisan na kompjuteru 386 SX-25 (!), za razliku od prethodnika (u *Clipperu*), pisan je u *Turbo Pascalu 7.0,* zadržao je većinu starih opcija, radi mnogo brže, a tu je i dosta novih opcija koje su vredne pomena. Kako smo saznali od autora, u toku je rad na verziji 1.05 (videli smo test verziju) koja će raditi u *protected* režimu.

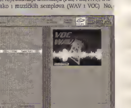
Momir RADIĆ

TIP: Editor teksta

VER. 1.04 REGISTRACIJA: [illegible]

SEA Bitmap Viewer V1.3

Od dobrog *viewera* (programa za pregled slika) danas se sigurno očekuje da čita što veći broj različitih zapisa, da bude brz, da ima funkcionalan i esteski skladan upravljački interfejs i, što je možda najvažnije, da zauzima što manje prostora na hard disku. SEA ispunjava sve ove uslove i nudi verovatno još više od toga, jer pored mogućnosti „gledanja" (prikaza) slika, koje mogu biti u bilo kojem poznatom formatu (JPG, GIF, BMP, PNG, RLE, PCX...), nudi mogućnost reprodukcije animacija (FLI, FLC, AVI), a isto tako i muzičkih semplova (WAV i VOC). No,



ako poželite da konvertujete neki fajl iz jednog formata u drugi, SEA će vam ljubazno izaći u susret i u najkraćem vremenskom roku ispuniti želju. Poznato pravljenje kataloga slika je takođe moguće, a ako postoji potreba da se slike automatski puštaju jedna za drugom, tu je opcija *Slide Show* koja i to omogućuje. Komandni interfejs je, verovali ili ne, u reyxoluciji 800 x 600, tako da je prava milina raditi u njemu, a pored komandi sa tastature podržan je i rad sa mišem, što je takođe pohvalno. Na kraju, kada se raspakuje sa svim neophodnim propratnim fajlovima, SEA zauzme nešto manje od 1 MB hard disk prostora, što ga čini pogodnim čak i za sisteme sa manjim diskovima.

Vladimir PISODOROV

TIP: Viewer za slike, animacije, semplove

Audio Copy V2.3



Iako je komandni interfejs prilično ružan (ceo program je rađen u *Turbo Pascalu*) i nema više od četiri boje, to ne umanjuje snagu programa. Tako, pored prebacivanja pesama, program može i da posluži kao CD plejer, a takođe po potrebi može i da testira vaš CD uređaj i CD medijum u njemu. S obzirom da radi pod DOS okruženjem (ili u DOS prozoru pod Windowsom), predstavlja idealan izbor jer je prilično kratak i veoma brzo radi, a rezultati koje daje su više nego dobri. Primer za to vidi se prilikom ako usvojite maksimalne vrednosti parametara: tada se formirani WAV fajl uopšte ne razlikuje od originala na CD-u!

Pored celih numera, možete „grebovati" i pojedine delove. Za takav način rada potrebno je upisati početnu i krajnju poziciju, a program obavija ostalo ne mareći šta je između.

Vladimir PISODOROV

TIP: Program za „grebovanje" muzike sa CD-a

VER. 2.3 REGISTRACIJA: 23 USD, obavezna

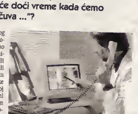
Servisi budućnosti (3)

Telemedicina



Telemedicina ulazi na velika vrata u upotrebu i u svetu i kod nas. Da li će doći vreme kada ćemo govoriti: „Računar glavu čuva ..."?

Ima li uopšte većeg bogatstva od dobrog zdravlja? Zdravstvena služba se modernizuje iz dana u dan i svedoci smo ogromnog napretka medicinske tehnike. Nekada su najkomplikovaniji bili rendgen-aparati, pa su polako dolazili razni skeneri, potom ultrazvučni aparati za pregled, da bi danas vrhunac tehnike predstavljala magnetna rezonanca o kojoj ste mogli čitati u broju 6/97. Ultrazvučni aparat, na primer, nastao je korišćenjem principa odbijanja talasa. Ova metoda dobro je proučena u vojnoj telekomunikacionoj industriji, prilikom razvijanja radarskih sistema.



ATM i telemedicina

U prethodnim člancima upoznali smo se sa tehnologijom koja će nam učiniti život lepšim i lakšim. ATM će sem upotrebe u zabavne svrhe (*Video on Demand*, direktni TV i radio prenosi i drugo), doživeti upotrebu u mnogo ozbiljnijim i korisnijim aplikacijama.

Telemedicina je kao tema već donekle obrađena u brojevima 4/97 i 6/97 i svakako preporučujemo da, ako već niste, pročitate te tekstove. Videćete da računari ulaze u lekarske ordinacije, kako u Francuskoj, tako i širom sveta. Za svaku pohvalu je i projekat koji se realizuje kod nas u Kliničkom centru u Beogradu. Ključna reč u kovanici „telemedicina" je svakako deo koji se odnosi na lečenje na daljinu. Medicinska tehnika je veoma napredovala u poslednje vreme, ali se uvek zahteva da pored pacijenta i uređaja bude stručno lice koje će tumačiti rezultate dobijene od mašine. Veliki kvalitativni skok dogodiće se kada doktor ne bude morao da bude u neposrednoj blizini pacijenta. Ovo je jedan naizgled lak, ali praktično veoma teško ostvarljiv zadatak. Naime, doktoru je potrebno obezbediti dovoljno informacija koje opisuju trenutno stanje pacijenta, da bi mogla da se uspostavi pravilna dijagnoza ili proceni napredak koji je načinjen primenom terapije.

Pomenimo samo neke grane medicine koji bi mogle na najbolji način profitirati od servisa telemedicine: radiologija, patologija, dermatologija, kardiologija, endoskopija, psihijatrija. Već danas se mnogi uređaji kontrolišu elektronskim putem, a sićušne kamere koje šalju slike iz unutrašnjosti pacijentovog tela su svakodnevica. Pogledajmo na primer jednu klasičnu operativnu proceduru. Doktor stoji nad pacijentom ili, sve češće, sedi za instrumentima pored pacijenta i operiše. U slučaju telemedicine potrebno je samo na dovoljno pouzdan način preneti informacije o pomeranjima instrumenata doktora u, recimo, Americi, pa da se pravi instrumenti u pacijentovom telu pomeraju na željeni način u, opet recimo, Jugoslaviji. Normalno, kao povratnu informaciju doktoru treba slati sliku koju dobijamo iz kamerice, da bi znao kakav je efekat izazvao. Ko je pažljivo pratio dosadašnje tekstove zna da ATM mreže podržavaju QoS parametre prenosa, koji su u ovom slučaju i bukvalno od životne važnosti. Teško je i zamisliti posledice koje bi nastale usled nestanka komunikacije između doktora i pacijenta, a zbog toga što je neki drugi korisnik u telekomunikacionoj mreži baš tad poželeo da prebaci veliki fajl sa servera u Japanu na svoj računar. Takođe, samo je ATM u mogućnosti da ponudi velike protoke s kojima se neminovno srećemo u medicini. Prenos pokretne slike u boji je verovatno najzahtevniji servis koji se uopšte može zamisliti, a bez njega je pak teško zamisliti telemedicinu uopšte.

Čemu služi telemedicina?

Neko će se pitati čemu sve ovo, ali ako do sada već nije jasno, da objasnimo. Vrhunski stručnjaci i njihove operativne i druge metode nisu uvek lako dostupni. Često se srećemo sa humanitarnim akcijama za sakupljanje sredstava za odlazak pacijenata u inostranstvo na lečenje. Ovakvim servisima pomoglo bi se geografski dislociranim pacijentima, kao i onima koji nisu u mogućnosti da putuju usled bolesti. Da ne spominjemo mogućnost da se vrše konsultacije sa više stručnjaka, ne samo u našoj zemlji, već u celom svetu. U svetlu ovih mogućnosti, postaje jasnije zašto se toliko priča o tome da živimo u globalnom selu.

WAMI

U četiri američke države (WAMI - Washington, Alaska, Montana, Idaho) uspostavljen je servis telemedicine, ali on ima velika ograničenja. Pre svega bazira se na *Frame Relay* protokolu za prenos podataka, koji ima niz nedostataka u odnosu na ATM. Protoci su relativno mali, a o nekim garancijama po pitanju kvaliteta prenosa teško je i govoriti. Na ovom mestu je možda interesantno spomenuti da je na *Frame Relay* tehnici zasnovan i naš JUPAK2 od koga uskoro očekujemo da ponudi kvalitetnije servise prenosa podataka na domaćim prostorima. Naravno, u našem telekomunikacionom gigantu razmišlja se i o uvođenju ATM mreže. Tek da se vidi da smo i mi u toku sa svetskim tendencijama.

No vratimo se WAMI mreži. Kapaciteti njihovih veza su ograničeni na 56 Kbit/s, što je daleko od potrebnih protoka za prenos govora, a pogotovo kvalitetne pokretne slike u realnom vremenu. Svaka od klinika u ruralnim predelima povezana je posebnom vezom sa Univerzitetskim kliničkim centrom u Vašingtonu. Krajnje tačke snabdevene su multimedijalnim PC računarima, koji sadrže: digitalni telefon, fax, digitalnu kameru, specijalni digitalizator rentgenskih snimaka i monitor. Uz ovakvu konfiguraciju i kapacitet linka, moguće je vršiti samo prenos pokretne slike videokonferencijskog kvaliteta (relativno mali broj slika u sekundi), a recimo snimke sa ultrazvuka potrebno je prvo digitalizovati, komprimovati, poslati kao poseban fajl i na mestu prijema ga raspakovati i reprodukovati. Dakle odrekli smo se rada u realnom vremenu, ali ne i servisa pokretne slike uopšte.

Danas i sutra

Danas se telemedicina putem Interneta svodi na razmenu naučnih i stručnih informacija, a od primenjenih servisa možemo pomenuti krajnje problematičnu prodaju raznih lekova preko mreže i jedan simpatičan, ali pitanje i koliko pouzdan servis određivanja dioptrije gledanjem u monitor, a sve u cilju naručivanja sočiva od firme koja se reklamira na Internetu.

Sutra će ATM mreže biti lako dostupne, a sa njima i veliki protoci, garantovano kvalitetni servisi i relativno niska cena linka. Nama ostaje da se pripremimo za budućnost, nabavkom savremene opreme koja će u skoro vreme biti u mogućnosti da sarađuje sa udaljenim korisnicima. Prednosti telemedicine su očigledne i svima jasne, a mi se nadamo da smo vam ovim tekstom barem malo približili ovu tematiku i zagolicali maštu.

dipl. ing. Zoran PEROVIĆ
dipl. ing. Tatjana MARKOVIĆ-PEROVIĆ

Na satelitskim talasima

Koliko puta ste poželeli neki brži način za surfovanje? Možda je rešenje satelitska antena...

Ove godine firma „Pogled" iz Niša zakoračila je u jednu novu granu telekomunikacionih sistema koja dozvoljava prvi put našem običnom korisniku da uspostavi satelitsku vezu sa Internetom. Posle dogovora sa američkom kompanijom *Hughes Network Sistems* i *NetSat Express Inc.*, ona je postala njihov zastupnik na području Jugoslavije, Republike Srpske i Makedonije.

Net On Air

Prvi od sistema u ponudi firme „Pogled" je *Net On Air* sistem. Ukoliko ste srećni vlasnik PC računara i posedujete satelitsku antenu, eto prilike da se uz ovaj sistem na svojevrstan način povežete na Internet. Princip rada ovog sistema sastoji se u tome da se preko satelitskog TV kanala prenose čitavi webovi širokom krugu korisnika. Dobra strana je da se izbegnu modemi, lokalni provajderi i zemaljska telefonska mreža i njene poznate kvalitativne osobine, ali sa njim korisnik nije na Mreži. Postoji vremenska šema u kojoj će taj korisnički sistem morati da radi da bi prihvatao prezentacije. Deklarisana brzina proizvođača za prenos ovakvim putem jeste 300 Kbps, a prevedeno na vreme, da bi se prenela jedna kompletna prezentacija (9-14 Mb) potrebno je dvadeset minuta do jedan sat.

Satelitska antena treba da bude usmerena prema satelitu *Eutelsat II F1* na trinaest stepeni istočno. Potrebno je uhvatiti satelitski kanal *„Deutsche Welle"* na frekvenciji 11,163 GHz/V, preko kojeg će se dobijati podaci sa Interneta. U paketu se dobija i dekoder koji se povezuje sa jedne strane sa video izlazom satelitskog prijemnika, a sa druge strane na printer (paralelni) port korisnikovog računara.

Za oživljavanje veze, sistem Net on air opslužuje softver koji se dobija uz paket. On sadrži program *Browser* koji na lak način omogućava biranje onih koje korisnik želi da pregleda sa spiska raspoloživih webova. Automatski, program će predočiti kada bi trebalo da korisnikov sistem ostane uključen radi prijema prezentacija, a njegovo prisustvo u tom periodu nije neophodno. Prilikom klasičnog on-line boravka na mreži, korisnik ne vidi veliki deo web prezentacije, dok se ovim sistemom po prijemu odabranih prezentacija mogu na miru pregledati kompletne prezentacije brzinom koju dozvoljava hard disk. Spisak raspoloživih prezentacija je veliki i obuhvata one najpopularnije, a za lako pretraživanje oni su tematski podeljeni. Naravno, pošto se završi pregledavanje skinutih prezentacija, lako ih možete obrisati sa diska opcijom iz Browsera. Da napomenemo samo da postoji pretplata na korišćenje ovog sistema, vrlo simbolična, koja ne zavisi od količine prenesenih podataka.

DirecPC

Pojam *DirecPC* poznat je čitaocima „Sveta kompjutera" (3/97). Radi se o sistemu koji omogućava satelitski prijem podataka i naravno, za razliku od *Net On Air*, korisnik je na mreži. Naime, za uplink se koristi zemaljska telefonska linija i lokalni provajder, ali se za downlink koristi satelitski prijemni sistem. Kod korisnika, koji mora da ima najmanje Pentium mašinu sa Windows 95 ili NT operativnim sistemom i 16 MB Ram memorije, na *DirecPC* ISA karticu koja se isporučuje uz ovaj paket kači se satelitska antena opremljena niskošumnim konvertorom. Podrazumeva se da u korisničkoj konfiguraciji mora da postoji modem.

Sistem funkcioniše tako što korisnik preko svog modema pošalje zahtev za podacima sa Interneta. Ta informacija putuje do lokalnog provajdera SLIP (*Serial Line Internet Protocol*) ili PPP (*Point-to-Point Protocol*) protokolom. Paketi se rutiraju od provajdera direktno ka *NetSat Express Network Operations* centru u SAD. Tamo se obrađuju zahtevi i dobija se informacija sa tražene lokacije. Ti paketi informacija dalje se šalju ka lokalnom satelitskom centru odakle se odašilju na satelit koji je za područje Evrope *Eutelsat II F* sa orbitalne pozicije šesnaest stepeni istočno. Za područje Jugoslavije zahteva se prijemna antena od 1.5 do 1.8 m prečnika (u prevodu - što veća). Downlink sistem koristi 12 Mbps TDM pakete i tim načinom može da se opsluži do 50000 korisnika po jednom transponderu, a prevedeno na naš jezik - nema zagušenja, a svih 50000 korisnika imaju iste uslove. Bitno je napomenuti da se brzina u dolazećem smeru kreće do 400 Kbps, dok je brzina od svih 400 Kbps ostvariva samo u SAD.



Zanimljivo je korišćenje ovog sistema u mrežnom okruženju, što je posebno korisno za velike firme. Potrebno je imati isto što i za solo korisnika i svaki računar vezan u LAN mrežu imaće pristup Internetu.

Šta se dobija ovim sistemom? Korisnici, naravno, dobijaju brži rad sa Internetom i izbegavaju sporu telefonsku liniju, a posebno je to vidljivo kod „skidanja" dugačkih fajlova. Provajderi, koji nisu isključeni, imaju smanjenu opterećenost, jer se ne koriste njihovi resursi i ne stvara zagušenost prilikom primanja velike količine podataka. U mrežnom okruženju, svi korisnici imaju veliku brzinu komunikacije sa Internetom, a što je najvažnije, sa svog kompjutera. Međutim, postoji pretplata na korišćenje downlink sistema koja se određuje prema količini prenesenih podataka. Proizvođač *Hughes Network Sistems* je ustanovio pretplate i diskretizovao ih po veličini u Mb - najmanji paket je 275 Mb i košta mesečno oko 170 USD.

NetSat Direct

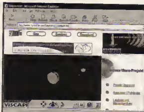
Malo skuplji od prethodnog sistema, NetSat Direct omogućuje potpunu satelitsku vezu ka Internetu. Isključuje se lokalni provajder, zemaljska telefonska mreža i modem, a za uplink i downlink koriste se satelitski prenos podataka. U odlazećem smeru postiže se brzina prenosa do 19.2 Kbps. Ovde se mora istaći da, pošto se koristi neka vrsta emitovanja signala za uplink NetSat Direct sistema, potrebne su, za našu zemlju, određene dozvole Ministarstva za telekomunikacije. Svi ostali zahtevi i mogućnosti su iste kao i kod *DirecPC* sistema, osim što nije potreban modem i neophodna je drugačija antena zbog transmit/receive opcije.

Ovakav sistem je prvenstveno u našim uslovima namenjen za provajderstvo a ovo rešenje je izvanredno u uslovima u kojima je teško ili se uopšte ne može ostvariti telefonska veza sa Internetom.

Pogled u budućnost

Novine na našem tržištu koje nudi firma „Pogled" predstavljaju sasvim drugačiji doživljaj prilikom rada na mreži od onog na koji ste navikli. Za svaki od ova tri sistema, firma „Pogled" se trudi u pregovorima sa inostranim partnerima, da iznađe načine za što jeftiniji, samim tim i masovniji, pristup domaćem tržištu. Ako želite bliže informacije o ovim proizvodima posetite **http://www.pogled.com**

Dušan STOJIČEVIĆ



Uđite u neki

Virtuelna realnost na Mreži

Svi smo upoznati sa pojmom „Virtuelna realnost" jer, već nekoliko godina nas oduševljava svojim mogućnostima. Međutim, koncepti na kojima se VR zasniva su stariji nego što većina ljudi pretpostavlja. Prvi primeri pojavljivanja VR-a bili su u naučno-fantastičnim knjigama i filmovima u kojima nije uvek korišćen termin virtuelna realnost, ali sa današnje tačke gledišta znamo da se o tome radilo. Mnoge od tih vizija budućnosti odnosile su se na svetove gde je jedina vrsta komunikacije bila sa robotima koje je kreirao računar ili sa samim računarima, a ne sa živim ljudima.

Jaron Lanier (**www.well.com/user/jaron**) jedan je od prvih ljudi koji je javno rekao da je ukorenjeno mišljenje o virtuelnoj realnosti pogrešno. Po njemu svaki virtuelni svet mora da ima mogućnost pristupa bar za dva čoveka istovremeno. Bez interakcije više ljudi virtuelna realnost nema dovoljan stepen realnosti, a samim tim je i manje interesantna. Internet je omogućio da se Lanierov način razmišljanja sprovede u delo. Koristeći Internet, mnogi ljudi mogu, bar teoretski, da pristupe istom svetu i budu međusobno povezani.

Verovatno ne postoji čovek koji poseduje modem i ima pristup na Internet, a da bar jednom nije probao da komunicira sa ljudima koristeći IRC (*Internet Relay Chat*). To je tekstualno orjentisan sistem koji omogućava da više ljudi iz celog sveta međusobno komuniciraju. Popnimo se sada za jednu stepenicu iznad toga. Ako zamenimo tekstualno orjentisani sistem sa sistemom u čijoj osnovi je virtuelna realnost, reči sagovornika nećete morati samo da čitate, već ćete moći da vidite i svog sagovornika i virtuelno okruženje u kome se nalazi. I što je najbolje, ovo je već dostupno svakome ko ima pristup na Internet.

Iako je virtuelna realnost još uvek u početnoj fazi razvoja u odnosu na Internet, njen progres je veoma brz. Sistemi koji služe za generisanje virtuelnih svetova još ne mogu da naprave ekvivalent realnog sveta, ali tehnologija se danas tako brzo razvija da je samo pitanje vremena kada će se to dogoditi. Neke stvari se već koriste kao što je nova generacija chat okruženja i dodatak za World Wide Web, pod nazivom „*Virtual Reality Modelling Language*" ili VRML.

3D Chat

Mogućnost razgovaranja sa drugim ljudima u trodimenzionalnim virtuelnim svetovima postoji već neko vreme. Kao primer za to možemo da uzmemo World Chat, sistem koji je razvila kompanija *Worlds Inc. Systems*. On i drugi slični sistemi zasnivaju se na Doomolikom pogledu u virtuelnom svetu. U tom svetu niste predstavljeni drugim osobama samo nadimkom, već i oblikom po kome mogu da vas prepoznaju. Možete odabrati neki geometrijski oblik, nekog junaka iz crtanih filmova, vanzemaljca ili bilo šta drugo. Programi obično sadrže veliki izbor slika, a na vama ostaje samo da se odlučite za onu koju želite da vas predstavlja.

Kod ovakvih sistema svrha nije samo u chatovanju, već i u tome da možete da se prošetate u virtuelnom okruženju. Možete pogledati virtuelne sobe, istraživati razna mesta itd. Jedino ograničenje je mašta kreatora ovih svetova. Već su napravljeni sistemi koji simuliraju stvarni život u kojima možete izgraditi svoju kuću, komunicirati sa okolinom itd. Naravno, preduslov za sve ovo je posedovanje dovoljno brzog modema i pristup Internetu.

Put oko sveta

Korišćenjem 3D okruženja možete obići mnoga mesta na svetu ne izlazeći iz svoje sobe. I ne samo to. Postoje virtuelni svetovi koji su napravljeni na osnovu naučnofantastičnih knjiga i filmova. Tako se možete prošetati i istraživati svemirske stanice koje se sastoje iz stotina soba i koje obiluju detaljima. Svi ti svetovi mogu biti izuzetno kompleksne strukture, sa muzikom i zvučnim efektima, kao i mogućnošću komunikacije sa drugim posetiocima. *World Inc.* je već razvila novu generaciju virtuelnih okruženja sa svojim *AlphaWorld* sistemom. Ti svetovi se zasnivaju na mnogo većem stepenu slobode od prethodnih sistema. Teži se tome da virtuelni život postane što je moguće više sličan stvarnom. Okruženja možda još nisu tehnički savršeno realizovana i tehnologija u ovom polju još nije dovoljno razvijena, ali bez obzira na sve to, doživljaj je fantastičan.

Sledeći logičan korak je razvijanje sistema koji će biti u stanju da izvrše neke specijalne usluge koje budu zahtevali korisnici. Trenutno se radi na okruženjima za vesti, tehničku pomoć, bankarstvo i finansije, putovanja i istraživanja, sport, obrazovanje i učenje, kupovinu itd.

Neki ljudi misle da chat sistemi predstavljaju bespotrebno trošenje resursa Interneta, jer se oni, navodno, mogu iskoristiti za nešto korisnije. Međutim, ti ljudi nisu u pravu, jer izgleda da baš chat sistemi predstavljaju odskočnu dasku za novu revoluciju na Mreži.

Šta se još tamo nalazi?

World Inc. nije jedina kompanija koja pravi virtuelne svetove. *IBM Virtual World* (**www.software.ibm.com/software/wirworld.html**) dozvoljava vam, ne samo da chatujete već i da istražujete i čitate istorijsku biblioteku i da pogledate podatke o računarskim proizvodima i uslugama.

Takođe, tu je i *Palace* (**www.thepalace.com**). Ovaj sistem dozvoljava da unesete svoju sliku i na taj način zaista personalizujete svoje pojavljivanje na sistemu. Zanimljivo je da je ceo ovaj sistem shareware, tako da ga možete slobodno preuzeti. Ako ste zainteresovani, možete preuzeti i server program za PC, Mac ili UNIX platformu koji će vam omogućiti da napravite sopstveni virtuelni svet.

The Realm (**www realmserver.com/index.html**) je još jedan interesantan svet za veliki broj osoba, pogotovu što je razvijen od strane *Sierra* - poznatog proizvođača avantura. Ovde ste u prilici da kontaktirate sa okolinom i rešavate različite zadatke. Pri tome, za razliku od standardnih avantura, možete da se konsultujete sa drugim osobama koje se trenutno nalaze u tom svetu. Recimo samo da je moguće da na sistemu istovremeno bude do 400 ljudi. Na taj način je dobijen svet koji je pola igra, a pola chat sistem - prava avantura. Igranje postaje zajednički izazov, gde ljudi pomažu jedni druge baš kao i u stvarnom svetu.

Ovih nekoliko primera samo pokazuju kakve sve svetove možete pronaći na Internetu, mada sa njima ni izbliza nije iscrpljena lista.

VRML istorija

VRML je standard razvijen za kreiranje interaktivnih trodimenzionalnih okruženja na World Wide Web-u. To nije programski jezik, već bi se

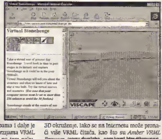
BeoTelNet na 56K

Prvi put kod nas provajder nudi dial-up na 56K

Kao što smo u prošlom broju najavili, BeoTelNet je 8. oktobra pustio u rad šezdeset novih linija na telefonskom broju 34-04-222 i obradovao korisnike mogućnošću da se priključe na Internet brzinom od 56000 bps. Međutim, pomenuti brzi modemi kompanije MicroCom su flex tehnologije (jer ih Cisco ugrađuje u svoje access servere) a ne USRobotics x2 tehnologije. U svetu je bitka između ove dve tehnologije u punom jeku, ali su procene krajnje oprečne, od vođstva flexa od 10:1 do ubedljivog vođstva x2. Međutim kod naših prodavaca hardvera moguće je naći samo x2 modeme tako da nismo uspeli da isprobamo nove linije na više od 33,6 Kbps. Nadamo se da ćemo do izlaska narednog broja „Sveta kompjutera" doći do nekog flex modema i biti u mogućnosti da stečena iskustva prenesemo čitaocima.

D. DINGARAC

novi svet



pre moglo reći da je deskriptivni jezik. Radi na sličnom principu kao i HTML, s tim što ima dodatu mogućnost opisivanja i treće dimenzije.

Ideja o VRML-u se prvi put javila tokom prve Web konferencije u Ženevi. Cilj ove konferencije je bio da okupi ljude koji slično razmišljaju radi dogovora kako da se unapredi WWW i na koji način da se razvijaju novi standardi.

Jedna od tema ove konferencije je bila virtuelna realnost i mogućnosti njene implementacije na Webu. Jedan od učesnika konferencije, inače vrsni programer, *Mark Pesce* je obelodanio svoje mišljenje kako bi trebalo poboljšati WWW i učiniti ga lakšim za korišćenje. Takođe, predstavio je način na koji bi sve to trebalo da funkcioniše. Na tribini je odlučeno da se otvori konferencija na Internetu koja bi omogućila diskusiju na ni temu. Uskoro nakon toga, magazin *Wired* je na Internetu otvorio javnu diskusionu grupu pod imenom *www-vrml*. Ideja je bila da svako može da je prati i da učestvuje u razvijanju standarda. Za moderatora konferencije postavljen je Mark Pesce.

Sav posao oko razvoja VRML 1.0 standarda završen je u martu 1995. godine. Ovaj standard je omogućavao korisnicima da se kreću kroz 3D okruženje i da koriste objekte kao linkove ka drugim Web stranicama, ali nije bio u stanju da omogući neku širu interakciju sa tim objektima. Ubrzo je razvijen i VRML 1.1 standard koji je korisnicima omogućio bolju interakciju. Međutim, ni on nije dugo trajao.

Krajem 1995. VRML 1.1 je postao prevaziđen. Ljudi su želeli zvuk, još bolju interakciju i veću kontrolu nad objektima nego što je ovaj standard mogao da im pruži. Predloženo je više novih standarda. Među njima su bili *Active VRML* (predlog *Microsofta*), *Moving World* (predlog konzorcijuma koji su sačinjavali *Silicon Graphics*, *Sony* i drugi), *Open Flight* (*MultiGen*) i *Out of this world* (*Apple*).

Ono što u VAG-u (*VRML Arhitecture Group*) nisu želeli je borba za standard koja će se odvijati na samom Internetu. Umesto toga odlučili su se za glasanje. Propozicije za glasanje su obelodanjene 2. februara 1996. godine. Bilo je mnogo diskusija o tome koji je standard najbolji sve dok, konačno, nije održano glasanje 23. februara 1996. godine. Kao pobednik izašao je standard Moving World. Početkom marta VAG je proglasio Moving World za osnovu novog VRML 2.0 standarda. Ovim standardom omogućeno je, na primer, otvaranje kutije klikom miša na nju, ubacivanje animacija itd. Nažalost, interakcija sa drugim osobama i dalje je veoma ograničena. U budućim verzijama VRML standarda očekuje se poboljšanje na tom polju, kao i povećanje kvaliteta prikaza slika.

Web svetovi

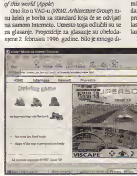
Korišćenjem jednostavnog načina opisa jednostavnih elemanata kao što su lopta, kupa, kocka i slični, VRML omogućava konstruisanje veoma kompleksnih objekata. Dodavanjem sveda i lepljenjem različitih materijala mogu se kreirati zaista interesantne 3D scene kroz koje se možete kretati. Najvažnije od svega je da se sve scene generišu u realnom vremenu. Prema tome, očigledno je da će brzina promene scene zavisiti od brzine vaše veze sa Internetom i brzine vašeg računara.

U trenutku pisanja ovog teksta, na Internetu postoji oko 400 različitih Web svetova urađenih pomoću VRML-a. Između ostalih tu se mogu pronaći i razne igre u „Doom" stilu, trodimenzionalni plan grada (Berlin) i mnogo drugih stvari.

Realnost VR-a

Budućnost virtuelne realnosti na Internetu je, rekli bismo, veoma svetla. Od kad je VRML usvojen kao standard, postao je najkorišćeniji metod za kreiranje virtuelnih svetova. Sada je lako zamisliti budućnost u kojoj će Internet postati jedan veliki virtuelni svet, gde virtuelna realnost predstavlja osnovu za kretanje kroz njega. Prelaskom iz jedne sobe u drugu moći ćete da prelazite sa jednog servera na drugi.

Naravno, najveći deo kolača u ovoj oblasti pokušaće da preotmu velike kompanije. Borba protiv njih biće teška, ali ne i nemoguća. Struktura proizvoda kakvu, na primer, ima Netscape, koja omogućava dodavanje plug-in komponenti dozvoljava i da neki „autsajderi" naprave nove servise koje će svi prihvatiti. Jedna od kompanija kojoj je to već uspelo je *Superscape*.



Superscape

Ova firma je proizvela Viscape (**www.superscape.com**), program koji se dodaje WWW čitačima i koji im omogućava da pomoću VRML-a zarone u 3D okruženje. Iako se na Internetu može pronaći više VRML čitača, kao što su *Amber VRML Browser* (**www.divelabs. com/vrml.htm#browser**), *Cyber Passage* (**www.rs. sony.co.jp**), *World View* (**www.intervista.com/ worldview.html**), *Black Sun* (**www.blacksun.com**) i drugi, Viscape je najkvalitetnije urađen VRML čitač. Jedna od prednosti ovog dodatka je što je besplatan i što ga svako može preuzeti i koristiti. Iako se ovaj sistem još razvija, njegove mogućnosti su veoma impresivne. Dovoljno je, recimo, samo da pogledate virtuelni Stounhendž koji je napravljen u saradnji sa *Intelom* i *English Heritage*, ili da odigrate neku VRML igru tipa *„Need for Speed"* i sve će vam biti jasno.

Zaključak

Kao što se može videti, virtuelna realnost na Internetu nije više samo san. VRML je prihvaćen kao standardni metod za integraciju VR-a i Interneta. To se posebno odrazilo na WWW na kome se pojavljuje sve više virtuelnih svetova. Oni će u budućnosti postajati sve kompleksniji, imaće veći stepen slobode i naravno, više će ličiti na realni svet. Pošto se sve to dešava na Internetu, postojaće i veća mogućnost komunikacije među ljudima.

Razvoj virtuelnih soba za chat biće na prvoj liniji razvoja tehnologije virtuelne realnosti. Virtuelni svet u kome može da se nađe samo jedna osoba je svet veoma ograničenih mogućnosti. VR može biti potpuno iskorišćena samo kroz komunikaciju sa drugim osobama u zajedničkom virtuelnom okruženju. Dalji razvoj VRML standarda može da dovede do njegovog spajanja sa virtuelnim chat sistemima. Elementi ljudske komunikacije su trenutno mnogo bolje razvijeni u chat sistemima nego u VRML-u. Sa druge strane, VRML ima mnogo bolje mogućnosti za pravljenje trodimenzionalnih okruženja. Zato se, u budućnosti (nadajmo se bližoj) može očekivati spajanje ova dva sistema u jedan koji će iz svakog od njih preuzeti ono najbolje.

Pored ovoga razvijaće se i drugi načini upotrebe virtuelne realnosti na Internetu. Na primer, muzeji mogu da naprave „virtuelne galerije" itd. Trenutno WWW tako nešto ne može da ponudi na dovoljno kvalitetnoj osnovi, iako je bilo pokušaja. Ipak, Internet i sama virtuelna realnost toliko se brzo razvijaju da je samo pitanje vremena kada će se i to dogoditi.

Branislav BUBANJA
(buba@fon fon bg.ac.yu)

Priprema Marko MILIVOJEVIĆ

Windows Registry problem

Nedavno sam instalirao Microsoft Windows 95 i do pre par dana je sve radilo kako treba, međutim odjednom se sve poremetilo. Kad god upalim računar i Windows se startuje, na ekranu mi se pojavi prozor na kojem piše da postoji problem sa Windows registry (šta je *to*, uzgred?) i da se računar mora resetovati da bi problem bio otklonjen. Posle resetovanja se dešava sve isto. Ne znam šta da radim, potrebna mi je pomoć!

Mirko, Nova Pazova

Windows Registry je „novotarija" Windowsa 95 i, jednostavno rečeno, predstavlja konfiguracioni fajl za sam Windows i sve Windows programe koji umeju da ga koriste (na primer Microsoft Office, Netscape Navigator, Internet Explorer, CorelDRAW, itd.). Oštećenje ove baze može se negativno odraziti na funkcionisanje celog Windowsa (što si, na žalost, i sam uvideo).

Ovaj problem se ne javlja toliko često i samim tim je teško utvrditi pod kojim uslovima se javlja, tj. šta ga izaziva. Neka naša iskustva pokazuju da može da se javi zbog problema sa memorijom, ali i nije uvek to u pitanju. Ovo što ćeš ovde pročitati može, ali i ne mora da reši tvoj problem.

Kao što smo već rekli, čest uzrok je neispravnost memorije, tako da je najbolje da prvo to proveriš. Ukoliko si u mogućnosti da privremeno nabaviš (tj. pozajmiš) neke druge memorijske module, stavi ih umesto postojećih u tvom računaru i probaj tako da podigneš sistem. Ukoliko radi, osnovano možeš sumnjati u neispravnost jednog od tvojih modula. Možeš i da pokušaš da samo zameniš mesta tvojim modulima. Ukoliko bude pozitivnog rezultata, možeš sumnjati u ispravnost jednog od tvojih memorijskih modula, ali to ne znači da treba da kupuješ novu memoriju. Česti su slučajevi da memorija nije neispravna, ali da neće da radi kad je prva.

Ipak, možda problem nije izazvan hardverskom, već softverskom greškom i u tom kontekstu bi kupovina nove memorije bila svojevrsno bacanje novca. Pre nego što se odlučiš za kupovinu memorije, probaj sve ove kombinacije koje smo ti rekli, ako NI JEDNA ne pokaže rezultate, probaj sa reinstalacijom kompletnog Windowsa, jer te to u svakom slučaju očekuje. Zapravo, najbolje bi bilo da novu instalaciju ne izvršiš preko postojeće, već da kompletan Windows i sve njegove fajlove fizički obrišeš pre nego što ga instaliraš ponovo.

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

Još jedan problem sa Windowsom 95

Imao sam instaliran Windows 95 na kompjuteru i sve je radilo kako treba sve dok jednog dana nisam krenuo da instaliram neke programe iz paketa Norton Utilities. Kada je trebalo da mi otpakuje te programe došlo je do nekakve greške tako da mi je na HD-u napravio jedan direktorijum čije je ime bilo celo u high ASCII karakterima i u tom direktorijumu je napravljeno još oko 15 takvih, a u svakom od tih 15 itd.

Problem je u sledećem. Kada startujem Setup Windowsa 95 sve ide kako treba dok ne dođe do onog ekrana gde je potrebno složiti se sa licencom za korišćenje. To je blizu početka instalacije. Kad, normalno, kliknem na YES pojavi se onaj plavi ekran (pozadina setupa) i tako stoji. Tačnije mašina se „zaglavi", mada može da se resetuje sa 'Ctrl'+'Alt'+'Del'

Imam dva pitanja:

1. Šta se uopšte dogodilo sa mojim fajlovima?
2. Zašto mi se računar zaglavljuje na opisan način?

Darko, BBS „Politika"

1. Šta se dogodilo sa tvojim fajlovima, nemoguće je tačno reći, ali možemo ti dati neke smernice, tj. neke ideje koje mogu biti tačne, ali, isto tako, i ne moraju. Prvo, ne treba odmah sumnjati na sam paket Norton Utilities ili na neki virus, što ti je sigurno palo na pamet. Problem verovatno leži u nečem drugom i to je teško reći, jer niti znamo kakav tačno računar imaš, niti šta si sve od softvera imao instalirano. Ako nemaš ništa bitno od podataka da izgubiš, bilo bi zgodno i, verovatno poučno za tebe, da po uspešnoj instalaciji Windowsa, ponovo pokušaš da instaliraš Norton Utilities i da vidiš šta će se desiti, tj. da li će se ispoljiti isti simptomi. Ukoliko to ne bude slučaj, znači tvoja kopija tog paketa programa nije sporna. Ukoliko se to ponovo desi, imaš pravo da osnovano sumnjaš da sa tvojom kopijom programa nešto nije u redu. To, naravno, ne znači da je sam program loš, prosto, možda je samo tvoja kopija oštećena.

Kao što smo ti već rekli, uzroci za tu situaciju na tvom računaru mogu biti razni, ali simptomi, onako kako si ih ti opisao, su dosta prepoznatljivi. Došlo je do jedne neobične i paradoksalne situacije na tvom računaru. Imao si prilike da vidiš najsuroviju demonstraciju problemo koji se zove „cross linked files", tj. pojavili su ti se fajlovi koji na disku zauzimaju isto mesto, ali su zbog oštećenja u FAT-u (File Allocation Table) prikazani kao različiti. Brisanjem fajlova za koje nisi znao šta su, obrisao si fajlove koji su ti bili potrebni.

2. Windows 95 je, na momente, neobičan operativni sistem. Prilikom instalacije selektivno konsultuje podatke iz BIOS-a, dakle, ponekad da, ponekad ne. Ono što sigurno zaglavljuje instalaciju Windowsa 95 je prijavljeni flopi disk koji fizički nije prisutan. Dakle, ukoliko ti je u SetUp-u računara prijavljen flopi disk koji nemaš, obavezno ga odjavi, jer nećeš biti u mogućnosti da instaliraš Windows 95. Ukoliko to nije slučaj, proveri slične stvari i to bi moglo da bude rešenje tvog problema.

Malo Interneta

Od skoro sam korisnik Interneta i interesuje me nekoliko stvari.

1. Šta je to „anonymous ftp"?
2. Šta je to „gopher"?
3. Pošto mislim da su ove dve stvari veoma slične WWW-u, čemu one služe, kad svi koriste WWW?

Miša, Ivanjica

1. Pre par dana u jednoj od SET-Net-ovih konferencija se pojavio jedan simpatičan odgovor na ovo pitanje:

„...anon-ftp je ftp gde da bi se login'o ne moraš da imaš l/p...".

Pošto je to „malo" nejasno, sad ćemo se potruditi da to malo pojasnimo. Anonymous ftp, kad bi se bukvalno, prevelo znači „anonimni ftp". FTP je servis koji omogućava lak i brz prenos fajlova preko Interneta. Ovim servisom moguće je priključiti se na određeni server na Internetu sa usernameom i passwordom i samim tim, lako i jednostavno, ograničiti krug ljudi koji mogu doći do određenog fajla. Ovu pogodnost je teško postići nekim drugim, standardnim, Internet servisom, te je FTP dosta popularan. Anonimni FTP nudi mogućnost preuzimanja fajlova bez validnog usernamea i passworda na serveru sa kojeg želiš preuzeti taj fajl. Ono zbog čega neke velike svetske arhive fajlova i dalje koriste FTP, a ne WWW kao njihov osnovni servis, je to što je, po standardu, kao password za anonimni pristup, potrebno navesti tačnu e-mail adresu onog ko pristupa.

2. gopher je servis koji je preteča WWW-a i danas se koristi gotovo samo iz razloga sentimentalne prirode. On ne može da prikazuje multimedijalne fajlove, već samo tekst.

3. Mislim da smo odgovor na ovo tvoje pitanje dali u okviru prethodna dva.

Danski modem

Vlasnik sam modema US Robotics Sportster Voice 33.6. Kupio sam ga kad sam bio na putu po Danskoj i imam jedan mali problem. Modem neće da zove pulsno, već samo tonski. To ga na mojoj centrali čini neupotrebljivim. Kad mu ručno zadam komandu ATDP, on opet zove tonsko. Da li je problem u modemu ili u nečem drugom?

Ljubiša Gvojić, Beograd

Kontaktirali smo e-mailom proizvođača tvog modema i saznali jednu interesantnu stvar. Modemi proizvedeni za dansko tržište se proizvode bez mogućnosti pulsnog biranja, jer danska telefonska kompanija odbija da izda atest za upotrebu takvog uređaja na njihovim telefonskim linijama. Pretpostavljamo da je jedino rešenje tvog problema da zameniš tvoj modem s nekim ko ima „normalan" US Robotics modem, a ima i tonsko biranje. Drugo, manje efikasno, rešenje je da sačekaš da se i na tvojoj centrali uvede tonsko biranje. S obzirom na tempo kojim se danas u Beogradu menjaju telefonske centrale, ne bi trebalo da prođe dugo vremena dok se to ne desi.



Svet IGARA

Ureduje NENAD VASOVIC

OPISI

REŠENJA

BONUS LEVEL



✉ ***Darkseed* * *PC*** * Kako ući u kriptu na groblju (Tomb)? Kako se popeti na sprat kuće u mračnom svetu? Kako izaći iz ove kuće?

Nebojša Radić

✉ ***Heimdall 2* * *A*** * Šta treba uraditi da bi se prošlo pored dve Lokijeve kćerke u Niflhejmu?
✉ ***Eye of the Beholder 2*** * Šta treba uraditi sa novčićem - Maraj?

Predrag

✉ ***Tomb Raider* * *PC*** * Našao sam samo dva kamena na sedmom nivou (u sobi sa šiljcima i u sobi sa vatrama), gde se nalazi treći?

GameMaster

✉ ***Rayman* * *PC*** * Posle poslednjeg nivoa (Mr Skons Stalactitos) Rayman kaže da je Mr. Dark kidnapovao vilu i vraća me na mapu, ali se tu ne otvara nova lokacija. U čemu je problem?
✉ ***Ecstatica 2*** * Da li postoje šifre za varanje?

XX

✉ ***Twinsen's Odyssey* * *PC*** * Završio sam prva dva testa u školi magije, ali u trećem testu treba da idem na ostrvo The Dome of The Slate. Kako otići na ovo ostrvo?

Dr Larry

Pošto si završio drugi test, od učitelja si dobio magični rog. To je predmet kojim možeš izlečiti povređenog dinosaurusa. Vrati se na Citadel Island, idi do lokacije iza svoje kuće. Pored dinosaurusa duni nekoliko puta u rog. Posle toga, on će te nositi na leđima od ostrva do ostrva - besplatno. Popričaj sa njim i objasni mu za ostrvo The Dome of The Slate. ✏

✉ ***Judge Dredd* * *MD2*** * Kako glase šifre za nivoe?
✉ ***Mortal Kombat 3*** * Šta treba uraditi da bi se izveo Sexuality?

Staša

✉ ***KK'N'D* * *PC*** * Kako preći nivoe *Back To the Beach* (ljudi) i *Fight for Territory* (mutanti)?
✉ ***Goblins 2*** * Šta treba raditi u kućama na drvetu? Kako uzeti loptu od dečaka? Šta treba uraditi sa nimfom?
✉ ***Lost in L.A.*** * Gde saznati šifru za kompjuter? Kako da uđem u studio za snimanje?

Punisher

✉ ***Resident Evil* * *Sony*** * Šta uraditi u bilijarskoj sobi i kako aktivirati reaktor?

Robert, Bojan & Nikola

✉ ***Licence to Kill* * *PC*** * Za rešavanje svakog problema u igri idi u biblioteku i pogledaj knjigu na stolu. Dva puta će ti knjiga davati samo nagoveštaje rešenja, dok ćeš treći put dobiti rešenje.

Giga

✉ ***Neverhood* * *PC*** * Šifra za vodoravno pomeranje topa je: 3, 9, 7. Možeš je pronaći u mračnoj pećini sa rupom na plafonu do koje dolaziš isključivo teleportom. Teleport se nalazi u ljubičastoj kući na dnu isušenog jezera. Kristale u žutoj kući (pored ljubičaste) treba rasporediti tako da pokazuju plavo, narandžasto, plavo, plavo i žuto, pošto se ugasi svetlo i pritisne crveno dugme. Gde pronaći treći ključ (prvi - na kraju produžene vožnje crvenim vozilom, drugi - kada se probuši balon na drugom spratu) za vrata na prvom spratu Kloggovog zamka? Čemu služe ekrani sa čudnim znakovima kod topa i prekoputa crvene kućice (lifta)?

Willie Trombone

✉ ***Super Mario 3* * *SNES*** * Gde se nalaze magične cevi za otvaranje WARP zone za peti, šesti, sedmi i osmi svet?
✉ ***NBA Jam* * *PC*** * Kako glase šifre za biranje skrivenih likova i specijalki?

Mladen B

✉ ***Shivers 2* * *PC*** * Šta uraditi sa ključem iz kutije ispod prikolice? Koja je kombinacija za vrata skladišta? Koja je šifra za kompjuter iz banke? Šta uraditi pošto se ruža stavi u osnovu statue? Kako uzeti dugme i novčić iz berbernice?

Miloš

☎ ***Imperium Galactica* * *PC*** * Kako istraživati nove tehnologije? Kako se pravi svemirska stanica (space station) koja služi za građenje velikih brodova? Kako se već izgrađeni brodovi i oprema dodeljuju floti?

Verni čitalac

☎ ***KGB* * *PC*** * Ko je čovek koji se zove *Hollywood* i šta treba raditi da bi mogao da uđeš u njegov stan? Gde možeš da ga nađeš? Šta treba da se radi terorističkom klubu u zgradi?

Maxim Mihilovitch

☎ ***Blue Force* * *PC*** * Kako uzeti karte za bejzbol utakmicu iz zaključane jahte?
☎ ***Ace Ventura*** * Na ostrvu kod Eskima treba rešiti zagonetnu slagalicu. Kako rešiti slagalicu i gde su delovi koje treba uklopiti?

Joven

Slagalicu koju rešavaš je eskimska Totem Pole igra. Klikćeš na delove koji se nalaze ispred Acea i sklapaš devojku, od donjeg dela nagore. ✏

✉ ***Sonic 1* * *MD2*** * Na prvoj slici gde jež Sonik mrda prstom drži A i strelice levo, desno, dole, gore za varanja u igri.
✉ ***Leisurre Suit Larry 7* * *PC*** * Kako pokupiti kofer na jednoj od lokacija koja se otključava ključem XQWZTS-a?

Lucky Boy

☎ ***The Last Express* * *PC*** * Kako da pronađem žar-pticu (Firebird)?

Mik

Pticu moraš ukrasti iz Tatjanine kabine za vreme koncerta koji održavaju Kronos i Ana u Kronosovom vagonu. Vreme početka koncerta je 15 časova i traje sve do 16.25 časova. Posle nekoliko minuta slušanja muzike, iskradi se sa koncerta i idi u crveni vagon. U trenutku kada kondukter ne gleda, iskoristi ključ (koji si ranije „pronašao" u Aninoj kabini u donjem delu kutije za nakit) da bi ušao u Tatjaninu kabinu (Compartment B). Uđi u kupatilo i otvori mala vrata ispod lavaboa, tu se nalazi jaje žar-ptice. U međuvremenu se Tatjana vratila sa koncerta. Nikako ne pokušavaj da izađeš iz kupatila, već koristi suprotna vrata prema Vasilisovoj kabini i potom sa jajetom pobegni u svoju kabinu. Pritiskaj dragulje sledećim redosledom: tirkiz (Australia), plavi (Engleska), crveni (Nepal), ljubičasti (Uskršnja ostrva) i zeleni (Jerusalim). U rupu koja se otvori, stavi prst i pojaviće se ptica umesto jajeta. Pomoću pištaljke koju imaš u džepu (trampio si ranije bubu sa Fransoom) možeš čuti pticu kako peva. Sledeći problem je sakrivanje ptice, jer koncert traje do 16:30 časova. Pokušaj sa vučjakom Maksom. ✏

✉ ***The Last Express* * *PC*** * Kako izbeći smrt pre dolaska u Beč (Vienna)?

Čedomir Bosić

Kada se Vesnina ruka sa nožem pomeri ka tebi, klikni nekoliko puta u donji deo ekrana da bi izbegao fatalni ubod. Kada si tri-četiri puta izbegao napad, Ana će stići u pomoć. ✏

✉ ***Dungeon Keeper* * *PC*** * Kako glase šifre za varanje?

Aca Đ.J.

Možeš probati da ubacuješ razne žrtve u hramovima (žrtvuješ svoje podanike) da bi dobio nagrade od mračnih bogova. Tajni nivoi (ima ih ukupno tri) nalaze se na 8, 9, 14, 15 ili 17 nivou, što kompjuter računa na osnovu brzine procesora mašine(!?). Nivoi za više igrača mogu se startovati u modu za jednog igrača, tako što u promptu startuješ igru sa keeper95-1player ili keeper-1player u zavisnosti od instalirane verzije. ✏

✉ ***Superfrog* * *A*** * Na trećoj disketi nalazi se uvodna animacija koja se može učitavati nezavisno od igre.
✉ ***Geisha*** * Na početku fotografiši japanski kalendar sa znakom u gornjem levom uglu sobe. Kada pobediš nindže u kartanju u svom apartmanu otvori vrata ormarića i pogledaj broj zone u kojoj se nalaze biseri Ostreadae. Posle toga idi kod gejše i kada te pita za kod zone, upiši broj koji si video. Kada budeš igrao sa devojkom posle gubitka jedne partije videćeš na njenom telu sliku zmaja koja ti omogućava rešavanje slagalice u prostoriji sa Gyonoidom. Šta uraditi u sobi sa vratima ispred koje su ploče sa znakovima? Kada postavim bonsai na znak sa fotogra-

fije, alarm se uvek uključuje i igri je kraj, kako rešiti ovaj problem? Čemu služi prazna kutija šibica?

✉ ***Akira*** * Da li postoji šifra za besmrtnost?

✉ ***Odyssey*** * Kako se snima pozicija u igri?

Mikro Chipi - Chips

✉ ***Sand Warriors* * *PC*** * Kako glase komande u igri? Kako je najlakše uništiti protivnika i da li postoje šifre za varanje?

✉ ***Battle Arena Toshinden*** * Koji su skriveni likovi?

Jasco & Ratamahatta

✉ ***Eye of the Beholder 2* * *PC*** * Kako preći prostoriju sa šest prekidača na podu i pokretnim stubom koja ima ploču ispred ulaza na kojoj piše *The sentry*? Čemu služi *Eye of talon*?

Uroš

✉ ***The Horde* * *PC*** * Da li postoje šifre za nivoe, varanje i slično?

Hordlins

✉ ***Bumpy-S* * *A*** * Šifra za drugi nivo je Button. Kako glase šifre za ostale nivoe?

✉ ***Epsylon 9*** * Igra zahteva 2 MB RAMa. Pozicija se snima na formatizovanoj disketi pod imenom *e9saves*. Kako se prelazi prostorija sa skenerom?

✉ ***Tower of Souls*** * Zašto se ne iscrtava mapa? Kako se snima pozicija? Da li se zmajevi ubijaju i kako? Kako se upotrebljavaju napici?

Filip

✉ ***Killing Time* * *PC*** * Kako glase šifre za varanje?

✉ ***Doom 2*** * Kako preći trideseti (poslednji) nivo?

'(

☎ ***Draculas Secret* * *PC*** * Kako prepraviti portrete u Drakulinom dvorcu da bi se dobili čudni likovi?

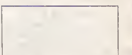
Burca

✉ ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat* * *PC*** * Našao sam dva magična predmeta (Sword of Might i Dragonblade). Koliko magičnih predmeta postoji u igri i gde se mogu naći?

delo

U igri postoji dvanaest magičnih predmeta i nije moguće sakupiti sve (zbog nelinearnosti igre) sem ako se ne vara. Svaka misija se može editovati hex editorom. Pored dva koja si pronašao postoje: Shield of Ptolos (daje ogromnu otpornost protiv artiljerije i treba ga dati pešadiji, nalazi se u misiji spasavanja Ilmarina na zapadnom delu mape pored kamena), Sword of Heroes (uvećava snagu i nanosi puno rana većim protivnicima, nalazi se iza kuće u prvoj od Karlson misija gde se noću spasavaju robovi), Potion of Strenght (duplo uvećava snagu tokom jedne misije, nalazi se u poslednjoj Karlson misiji u desnom gornjem uglu mape), Banner of Wrath (zastava koja baca munje na protivnika, nalazi se u samoubilačkoj misiji u Lorenu u kojoj treba pobiti Trolove, pored drugog izvora lave), Banner of Arcane warding (jedinica otporna na magiju i vraća je neprijatelju, nalazi se u Loren misiji sa Skavenima između dve stene), Talisman of Obsidian (nijednom čarobnjaku blizu jedinice tj. heroja sa predmetom ne rade magije, nalazi se u misiji gde treba spasiti jadne seljane od zlih Goblina na putu ka Zhufbaru, predmet je na istoku mape iza kuće), Banner of Might (dodaje bonus jedinici koja se bori, nalazi se iza stena blizu istočnog zida u misiji koja se zove „napad robova" i koju dobijaš u Zhufbaru), Armour of Meteoric iron (praktično heroj je neuništiv, nalazi se u misiji napada no skrovište bandita posle misije sa mamcem, i sve su to misije u gradiću Nulnu, izbor je Nuln ili Loren - vilenjačka šuma), predmet se nalazi na zapadu između satora), Dreadbanner (jedinica širi strah kao čudovište, predmet se nalazi u misiji istrebljivanja Skavena u Karak-hornu, u istočnom delu pored pećine), Parrying blade (neprijatelj ima napad manje, nalazi se u misiji protiv gomile Skavena na putu ka Lorenu iza trećeg kamena na istoku)

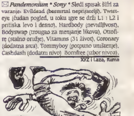




Pandemonium - šifra: Hardbody

✉ ***Pandemonium* * *Sony*** * Sledi spisak šifri za varanje: Evildead (besmrtni neprijatelji), Twisteye (čudan pogled, u toku igre se drži L1 i L2 i pritiska levo i desno), Hardbody (nevidljivost), Bodyswap (trougao za menjanje likova), Ottofire (stalno oružje), Vitamins (31 život), Coronary (dodatna srca), Tommyboy (potpuno uništenje), Cashdash (dodatni nivo), Bornfree (izbor nivoa).

XYZ i Laza, Ruma



✉ ***Capital Punishment* * *A*** * Specijalni udarci u igri se izvode na sledeći način: Izaberite bilo kog ratnika, tri puta pritisnite taster za pucanje bez pomeranja ratnika. Udarci su raspoređeni tako da je dovoljno odabrati pravac (levo, desno, gore ili dole) za izvođenje specijalki. Mod „lažne nesvesti" (fake fatigue) je prilično ubojit način za varanje protivnika. Posle primljenog udarca, dok vaš ratnik leti kroz vazduh pritisnite brzo pet puta taster za pucanje. Vaš ratnik će po padu biti u „lažnoj nesvesti" i dok vaš protivnik samouvereno želi da vam zada finalni udarac, doživeće neprijatno iznenađenje. Ova tehnika radi isključivo u modu za dva igrača. Da bi ratnici bili duplo jači, na izbornom ekranu pre borbe pritisnite sledeće kombinacije na džojstiku: gore, dole, gore, gore, gore, dole (Corben Wedge), šest puta dole (Wakantanka), gore, dole, dole, gore, gore, gore (Sarmon), dole, gore, gore, gore, dole, dole (Demona). Ukoliko želite da koristite Ninju kao svog ratnika pritisnite gore, dole, gore, dole, dole i gore

clickBOOM

Konferencija „Sta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: ime Prezime
Za: Branislav Babovic
Tema: Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Piše SLOBODAN MACEDONIĆ

Ecstatica 2 (2)

U blizini ulaza u stražarsku kulu nalaze se štale. Pronađi lokaciju sa konjem, idi levo i spusti se merdevinama u podrum. Mačem udari kamenu glavu i rešetka će se podići. Kroz tunel siđi u podzemlje. Na jednoj lokaciji ćeš zateći pijanog medveda. Ukradi mu bocu ljubičaste boje. Vrati se u dvorište i oprezno prođi medvedu pored bunara. Ako si izabrao pravu bocu, medved će ti je uzeti iz ruke, popiti njen sadržaj i nestati. Siđi u bunar. U velikoj sali nalaze se tri poluge. Povuci ih i prođi kroz velika vrata. U sledećoj sobi ćeš naći veliku količinu blaga i magični štap. Vodi računa da je štap izuzetno efikasno oružje, ali samo dok traje njegovo punjenje (prikazano skalom). Kada se štap isprazni, on postaje malo delotvorno. Zato je najbolje da štap koristiš dok se ne isprazni, a da potom ponovo uzmeš mač. Izađi iz bunara.

Kada se nađeš napolju idi jedan ekran dole i videćeš konja pokraj zgrade. Prođi kroz prolaz iza konja, razvali vrata i uđi u zgradu. Moraš se popeti na krov zgrade (koristi merdevine koje se nalaze u pojedinim sobama). Kada izađeš na krov uskoči u otvor dimnjaka i posle pada ćeš se naći u katakombama. Pre nego što uđeš u sam lavirint popni se uz stepenice i doći ćeš do velikih vrata pored kojih se nalaze stalci sa lobanjama. Tri stalka su međutim upražnjena. Lobanje koje tu treba da postaviš nalaze se u katakombama. Prepoznaćeš ih tako što neprestano svetlucaju. Uđi dakle u katakombe, pronađi jednu lobanju, izađi iz katakombi i lobanju postavi na stalak pokraj vrata. Ponovi to još jednom. Treća lobanja se takođe nalazi u katakombama, ali u izdvojenom delu koji počinje stepenicama koje se spuštaju naniže. Tu ćeš naići na jezero koje se naizgled ne može preći. Ipak, na jednom mestu na ivici provalije ćeš zapaziti svetleće tačke. One ukazuju na mesto gde treba da zakoračiš u prazno. Prati trag tačaka i preći ćeš provaliju (jezero). Na drugoj strani možeš pokupiti magični mač i naravno treću lobanju. Kada i nju postaviš na svoje mesto vrata će se otvoriti. U sledećoj prostoriji uzmi prsten sa kostura koji sedi na prestolu, pokupi drugi deo medaljona i manji od dva krsta.



Vrati se u sobu u kojoj si se našao nakon teleportacije u katakombe i tamo iskoristi kristalnu kuglu. Ponovo će ti se obratiti sveštenica. Bitno je reći da od ovog momenta možeš otvarati i vrata sa crvenom tačkom (što do sada nisi mogao). Jedna takva vrata se nalaze upravo u sobi sa kuglom. Otvori ih i naći ćeš se u bunaru. Izađi u dvorište. Na nekoliko mesta u zamku se mogu pokupiti magične čizme. U ovom momentu je najbolje da odeš do male kućice između štale (udari kamenu glavu da bi podigao rešetke) i da tamo uzmeš čizme. Kada to uradiš, vrati se do lokacije sa bunarom. Sada možeš nesmetano preći preko zelene mase koja te sprečava da uđeš u malu prostoriju u prizemlju bolničke kule. U njoj se nalazi prekidač koji podiže veliku rešetku pored stražarske kule. Iza te rešetke nalazi se poluga koja spušta drveni most preko vodenog kanala koji opasuje zamak. Kada spustiš most možeš izaći iz zamka. Pre nego što to uradiš, otvori vrata sa crvenom tačkom u bolničkoj kuli i u jednoj od prostorija ćeš naći bolje oružje - sekiru četvrtog stepena.

Izađi iz zamka, idi jednu lokaciju dole i naskroz levo kroz zeleno rastinje. Pronađi groblje i krstom iz katakombi otključaj kapiju. Prođi kroz groblje i na drugom kraju ćeš videti kriptu. Siđi dole i u jednoj od soba ćeš naći prvu polovinu stalnog oklopa. Izađi iz kripte i uđi u crkvu. Mačem udari jedinu nezapaljenu sveću i otvoriće se tajni prolaz. Uđi u tunel i ubrzo ćeš se naći u drugom delu bašte. Na samom početku ćeš videti treći deo medaljona, ali da bi ga pokupio moraš ubiti agresivnu biljku (?) koja ga štiti. Kroz baštu pronađi put do male poljana. U selo nemoj ulaziti jer nemaš odgovarajuće oružje i kompletan oklop. Na poljani će te napasti amazonke. Ubij ih i prođi kroz izlaz gore levo. Naći ćeš se u pećini. Ubij čarobnicu, uzmi joj prsten, vrati se na proplanak i pokupi četvrti deo medaljona (gornji desni ugao ekrana). Ponovo uđi u pećinu, nađi teleport i upotrebi ga. Bićeš vraćen na groblje. Na istoj lokaciji nalazi se još jedan teleport. Stani na njega i pojavićeš se u novom delu bašte (poljana sa cvećem). Pokušaj da razbiješ plava vrata i uspećeš. Dakle, od ovog trenutka možeš otvarati i plava vrata. Vrati se do teleporta i bićeš prebačen u podnožje stražarske kule. Popni se na drugi sprat i otvori plava vrata od riznice koju smo pomenuli na početku teksta. U njoj ćeš naći blago i zlatni mač petog stepena.

(nastaviće se)

Sherlock Holmes 2 (3)

Idi do laboratorije profesora Duera i obavesti ga da si pronašao formulu. Ponovo pogledaj kopiju koja se nalazi u peći. Obiđi Kajzera u Kensingtonu i obavesti ga da je Erik Melendorf mrtav. Vrati se u Bejker strit. Na ulici popričaj sa Viginsom, a onda uđi u kuću. Ubrzo će stići poruka od profesora Duera da brzo dođeš do njega. Pre toga analiziraj formulu na laboratorijskom stolu. Makazama odseci komadić hartije i ubaci ga u posudu. Potom u istu posudu sipaj amonijum hidroksid i hloroform. Promešaj sve staklenim štapićem. Zaključak podeli sa Votsonom, a onda idi do profesorove laboratorije. Tamo ćeš saznati rezultate analize opruge. Takođe, dobićeš adresu izvesnog Lojda Džonsa, eksperta na polju eksploziva.

U Lojdovom apartmanu pogledaj klavir i knjige. Razgovaraj najpre sa njegovom sestrom, a onda i sa njim. Pitaj ga šta zna o bombaškom napadu u „Diogenes" klubu i traži da ti opiše čoveka koji je dolazio kod njega. Popričaj sa Votsonom i izađi iz kuće. Odmah se vrati nazad i Lojdova sestra više neće biti u sobi. Probudi Lojda i nateraj ga da progovori. Konsultuj se sa Votsonom. Pogledaj stamni časovnik na kaminu. Pokušaj da odviraš nešto na klaviru, ali ćeš shvatiti da to u stvari i nije pravi klavir. Otvori vratanca na prednjoj tabli „Maviva" i otkrićeš kutiju sa cigaretama. U kutiji ćeš naći gomilu novčanica. Uzmi novac i pitaj Lojda odakle mu tolika suma. Tako ćeš po prvi put čuti za čoveka po imenu Vincent. Idi do krojača Ramsija i popričaj sa njim o gotovini. Vrati se u Lojdov apartman, ali ćeš tamo zateći samo njegovu sestru. Razgovaraj sa njom i pitaj je kako se nabavlja klavir.

Došao je trenutak da posetiš gospođu Račet. Ona živi u kvartu Spitalfields. Pijanog čoveka pitaj za adresu Račetovih. Klincima ponudi novac za istu informaciju. Razgovaraj i sa prostitutkama, ali adresu ipak nećeš saznati! Uđi u ordinaciju lekara frenologa. Popričaj sa doktorom Tolmanom i Votsonom. Posle toga će se pojaviti Tolmanova asistentkinja Rouz. Pogledaj lobanju, mozak i sve ostalo što se nalazi u ordinaciji. Traži od Votsona mišljenje o svemu tome. Pokaži Rouz ucenjivačko pismo, šešir, pismo sa potpisom V., Majkroftovu poruku i policijsku dozvolu. Rouz će konstatovati da je ucenjivačko pismo napisao muškarac, a ne žena. Ispred ulaza u obližnju piljarnicu pogledaj robu na tezgi, a zatim uđi unutra. Popričaj sa neljubaznim vlasnikom i upitaj ga gde stanuje Račetova. Pregledaj sve po radnji, kupi jabuku i hleb. Pokušaj da prelistaš nabavnu knjigu, ali će te vlasnik sprečiti u tome. Reci Votsonu da „zabavi" čuvara, a zatim od vlasnika zatraži da ti sa police skine marmeladu. Kada se on okrene pogledaj nabavnu knjigu. Videćeš da je gospođa Račet na spisku. Ponovo popričaj sa mladićem.

Vrati se u Bejker strit i reci Viginsu da se raspita o Račetovoj. Idi na bilo koju lokaciju i odmah se vrati do svoje kuće. Vigins će u međuvremenu iskopati podatak da je vlasnik piljarnice zapravo sin gospođe Račet. Idi u svoju spavaću sobu i preobuci se u radničko odelo. Bićeš automatski „teleportovan" u piljarnicu. Vlasnik te neće prepoznati i zato mu reci da moraš videti njegovu majku. Popni se na sprat i razgovaraj sa ženom. Pokaži joj vizit kartu, Majkroftovu kutijicu, prsten i poruku. Tako si dokazao da si Majkroftov brat. Otvori kutiju na stolu i videćeš voštani pečat. Uporedi taj pečat sa onim kojeg imaš u inventaru i videćeš da su identični. Da bi nastavio razgovor sa gospođom Račet moraš ućutkati njenog pijanog muža. Ubaci drva u kamin. Pogledaj šolju za kafu i videćeš da je prazna. Siđi u prizemlje i od vlasnika zatraži kafu. Vrati se gore, sipaj kafu u šolju, skuvaj je i ponudi Račeta. Sada slobodno možeš popričati sa ženom.

Idi do javnog kupatila i tamo razgovaraj sa Vitnijem. Reci mu da znaš da te je lagao. Ugovori sa njim sastanak u ministarstvu odbrane. Idi tamo i ponovo razgovaraj sa Vitnijem. Pogledaj registrator i dokument na stolu. Pokušaj da ih uzmeš, ali će te Vitni sprečiti. Popričaj sa Votsonom i ponovo sa Vitnijem. Dobićeš dozvolu da pređeš u levi deo sale. Tamo razgovaraj sa svim prisutnim osobama, a zatim sakupi papiriće sa poda, ubaci ih u kantu za otpatke i zapali ih šibicom. U sceni koja će uslediti Šerlok će se sam dokopati dokumenta sa Vitnijevog stola. U svojoj kući analiziraj taj dokument (original formule). Kao i uvek, najpre pomiriši i probaj hartiju. Makazama odseci parčence hartije i stavi ga u posudu. U posudu dalje sipaj sulfat gvožđa (ferric sulphate) i destilovanu vodu. U tu smešu dodaj i nitrat gvožđa (iron nitrate). Rezultat prokomentariši sa Votsonom.

Posle završenog ogleda idi u ministarstvo odbrane i popričaj sa Vitnijem. Vrati se nazad u Bejker strit i uđi u kuću. U tom momentu će stići poruka od Farringtona. Analiziraj prsten koji si našao na zemlji posle nesreće. U posudu sipaj sulfat gvožđa i zapali gorionik. Prsten ubaci u posudu, a zatim ga izvadi pomoću pinceta. Krpicom obriši prsten i iskoristi lupu. Saznaćeš u kojoj draguljarnici je prsten kupljen. Idi do Farringtona i tamo obavi razgovor sa Bledsoom. U draguljarnici popričaj sa čuvarem i prodavcem. Prodavcu pokaži prsten. Pogledaj staklenu vitrinu i uporedi prsten koji stoji u njoj sa onim kojeg imaš kod sebe. Pokušaj da pregledaš knjigu kupaca, no to ti neće uspeti. Kupi zlatnu čačkalicu i pogledaj rešetkasta vrata koja vode u susednu prostoriju. Pokušaj da otvoriš vrata, a zatim popričaj sa Votsonom. Reci mu da odvrati pažnju čuvara. Zamoli prodavca da donese nakit iz sefa. Kada on ode brzo prođi vratima i zaključaj ih. Sada pregledaj knjigu kupaca i videćeš da se među njima nalazi ledi Lokridž. Idi do kuće lorda Loutona i pitaj ga u kakvoj su vezi prsten, ledi Lokridž i kidnaper Silverbridževog sina.

Vrati se u svoju kuću i uđi u spavaću sobu. Postavi voštani cilindar br. 3 na fonograf i zavrti ručicu. Čim muzika počne, uzmi svoju violinu i sviraj po notama koje si uzeo od ledi Lokridž. Poređenjem dve melodije otkrićeš grešku u notnom zapisu. Poseti ledi Lokridž i ukaži joj na grešku u notama. Odsviraj na violini tu partiju. Oduševljena dama će sada biti spremna da ti ponudi sve odgovore. Popričaj sa njom o lordu Loutonu. Pogledaj fotografiju sa venčanja i primetićeš da je snimljena u foto-studiju izvesnog Hardgrouva. Idi tamo.

Najpre pregledaj knjigu u kojoj su upisane sve mušterije. Uzmi jednu vizit kartu i pogledaj datum otvaranja ateljea. Pogledaj fotografije na zidu i popričaj sa Votsonom. Razgovaraj sa Hardgrouvom i on će u jednom momentu pomenuti nešto sumnjivo. Pogledaj iza paravana i pomeri zavesu. Insistiraj da svo troje pređete u zadnji deo ateljea. Tu će se ispostaviti da se Hardgrouv tajno bavi izradom pornografskih fotografija. Pogledaj kameru na stalku i pomeri je levo. Ispitaj tepih i podigni njegov levi kraj. Otkrićeš sef u podu. Detaljno pregledaj sve u sobi i nateraj fotografa da otkrije detalje svog biznisa. Zatraži šifru za sef od njega. On će odbiti da je kaže, ali ti zato budi domišljat i kao šifru iskoristi datum sa vizit karte. Pogledaj, uzmi i prelistaj registrator. U njemu ćeš naći kompromitujuće fotografije na kojima se zajedno vide lord Louton i princeza od Velsa. Takođe, pronaći ćeš i jedan telefonski broj. Klikni registratorom na telefon i tako ćeš izvršiti proveru broja u centrali. Saznaćeš da broj pripada kompaniji „Mistery Export/Import". Pokaži registrator Votsonu i upitaj ga za mišljenje. Popričaj sa Hargrouvom i pokaži mu formulu. Ponovo pričaj sa njim. Pozovi telefonski broj koji si upravo saznao i javiće ti se nepoznati glas. Razgovaraj sa Votsonom i uputi se do kompanije „Mistery Export/Import".

Kada se nađeš u skladištu idi levo i odcepi list papira sa kalendara. Pogledaj vrata i pokušaj da ih otvoriš. Oslušni šta se dešava i čućeš da u susednoj prostoriji ima nekoga. Pogledaj bravu i videćeš ključ sa unutrašnje strane. Primeni mnogo puta viđeni štos: gurni list papira ispod vrata, ključ izbij iglom i konačno povuci papir ka sebi. Ključem otključaj vrata i uđi u kancelariju. Pogledaj sve po sobi. Najvažnije je da zapaziš da je jedna fioka stola zaključana. Zatraži ključ od čoveka. Pogledaj akvarijum i u njemu ćeš videti trozubec koji liči na ključ. Pokušaj rukom da ga dohvatiš, ali ti pirane to neće dopustiti. Popričaj sa Votsonom. Iskoristi automatski pištolj koji imaš i pucaj u akvarijum. Sa poda pokupi ključ i otključaj fioku. Tu ćeš naći poruke na nemačkom jeziku, fotografski negativ formule i novčanice. Pokupi sve i od čoveka traži da ti kaže lozinku. Potom iskoristi telefon i popričaj sa Votsonom. Reci mu da čuva čoveka do dolaska policije, a ti pođi u konačni obračun sa Vinsentom.

Idi do krojača Ramsija i zamoli ga da ti pozajmi odelo mornara. Pošto se preobučeš popričaj sa krojačem. Idi u krčmu „The Weavy Punt". Razgovaraj sa barmenom i pokaži mu šibice. On će zatražiti da mu kažeš lozinku. Obrati se papagaju nekoliko puta i pažljivo slušaj šta ponavlja. U jednom momentu će reći GOING EAST. To je tražena lozinka. Saopšti je barmenu i uđi u prostoriju iza zavese. Pogledaj Vinsenta/Skareta i započni razgovor sa njim. Potom će uslediti animirana scena i kraj igre.

Šeraj

Jedi Knight

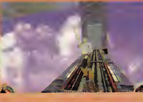
Dark Forces II

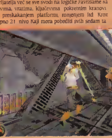
„Samo potpuno istrenirani Džedaj Vitez, sa Silom kao saveznikom, može pobediti."
Yoda

Posle nekoliko godina strpljivog čekanja pred nama je famozni nastavak *Dark Forces*, koji je više nego ispunio pretenciozne najave proizvođača. Prateći najnovije trendove u hardverskoj industriji, zaposleni u „Lucas Artsu" potrudili su se da program prilagode širem spektru korisnika. Na taj način će mašine sa 3D akceleratorima davati najbolje rezultate dok će drugi smrtnici podešavati razne rezolucije i veličinu/količinu tekstura na ekranu. Nezavisno od konfiguracije, igra će vam pružiti nesvakidašnji doživljaj. Nadovezujući se na prethodni deo, igrač se ponovo nalazi u ulozi plaćenika i heroja Kajla Katarna. Posle uništenja druge Zvezde Smrti pobunjenici grade Novu Republiku. Pad Imperije nije rešio i problem protivnika mira u galaksiji daleko, daleko odavde. Od svih se najviše ističu tamni džedaj vitezovi (njih sedam, od kojih je jedan - zla plavušal!) predvođeni Džerekom (Jarec). Tražeći misterioznu dolinu džedaja u kojoj se nalazi sakupljena **Sila** svih preminulih džedaja tokom vekova, Džerek se sukobljava sa Morganom Katarnom, svetlim džedajem i čuvarem doline. Ubistvom Morgana, Džerek nije uspeo da sazna tajnu i stekne najveće moći u univerzumu (govori se o ličnom pomeranju zvezda), ali je njegov cilj mnogo bliži nego ranije. Kajl traga za očevim ubicom ne sanjajući o avanturi koja mu predstoji i zavisnosti galaksije od njegove borbe.

Ono što igru čini izvrsnom je originalnost u izvedbi. Tokom igre možete posmatrati Kajla iz trećeg lica (*Tomb Raider* sistem) ili standardni pogled iz prvog lica. Kretanje pogleda i pokretne trajektorije kamere su 360 stepeni. Za razliku od prethodnog nastavka, koji je bio čisti *Doom* klon, *Jedi Knight* ima više avanturističkih elemenata. Na nekim nivoima skoro da nema neprijatelja već se sve svodi na logičke zavrzlame sa liftovima, vratima, ključevima, pokretnim kranovima, preskakanjem platformi, ronjenjem itd. Kroz ukupno 21 nivo Kajl mora pobediti svih sedam tamnih džedaja. To može postići samo ukoliko i sam postane džedaj vitez. Posle svakog uspešno završenog nivoa (uništavanje protivnika i tajna mesta) igrač stiče određeno iskustvo izraženo zvezdicama, što pokreće učenje **Sile (Force)**, specifične magijske moći džedaja. Postoje po četiri moći za tamnu (throw, lighting bolts, destruction uključujući i Vejderov omiljeni death choke) ili svetlu stranu **Sile** (healing, absorb, persuasion, blinding), i četiri univerzalne (jump, speed, pull, seeing). Da li će Kajl postati tamni ili svetli džedaj, isključivo zavisi od afiniteta igrača. Ukoliko ubijate sve što se miče na ekranu, vaša moralna skala će da krene ka tamnoj strani i dobićete isključivo moći tamnih džedaja. U zavisnosti kakav će džedaj Kajl postati, menja se ishod igre. Kao tamni džedaj pobedom nad Džerekom uzima moći magične doline za sebe i vlada vaseljenom. Kao svetli svima donosi mir (gajenje cveća i sviranje lira). Specifične moći **Sile** se na prvih deset nivoa koriste na kašičicu, dok kasnije nećete ispaljivati nijedan projektil iz oružja, već ćete se zabavljati i ponižavati protivnike svojim moćima. Kombinacija moći je najsimpatičnija npr. davljenje protivnika dok ga pržite munjama! Učenje **Sile** utiče na baratanje poznatom svetlosnom sabljom. Istu dobijate u nasleđe od mrtvog oca tek posle trećeg nivoa. Kada uspešno savladate „rad" sa sabljom odbijaćete projektile u vazduhu i seckati neprijatelja na komadiće. Ujedno svetlosna sablja predstavlja jedino oružje kojim možete uspešno pobediti suparničke džedaje.







Animacioni elementi koji prethode svakom nivou su kombinacija FMV-a i renderovanih elemenata. Ovo rezultuje izvrsno urađenim sekvencama koji se uklapaju u dinamičnu atmosferu igre. Igra obiluje stvorenjima iz Lukasove mitologije zvezdanih ratova i ima ih oko šezdeset vrsta sa specifičnim funkcijama u igri. Svako stvorenje (droid ili živo biće) drugačije reaguje na Kajlovo prisustvo. Zvučna podloga igre (postoji parametar „zvuk visoke rezolucije") je detalj zbog koga igra zaslužuje čistu desetku. Semplovi stvorenja, vokali džedaja, efekti oružja uz prepoznatljive i modernizovane teme iz trilogije „Zvezdanih ratova" su prosto rečeno fenomenalni. Opšta popularizacija mrežnog igranja zahvatila je i ovu igru. U tom modu može kreirati sopstvenog viteza (boju lasera na sablji, izgled, snagu Sile i pripadnost) i sa prijateljima jurcati do mile volje po velikim nivoima ili organizovati spektakularne borbe u poluzamračenim prostorijama. Drugi džedaji takođe poseduju moći, tako...

„Nemojte potcenjivati snagu Sile"
Lord Vejder

Branislav BABOVIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

95

Uzbudljiva atmosfera, zvuk, grafika, animacije, izvođenje...

Dužina nivoa

Ignition

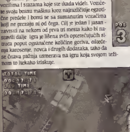
Arkadne igre svoju renesansu na PC platformama doživljavaju tek poslednjih godina, što je sasvim logična posledica činjenice da je PC po prvi put u svojoj istoriji postao dominantna figura u svetu računarskih igara Krug korisnika se znatno proširio van okvira koje je nekad postavio model „PC igrača" ograničavajući se tada mahom na simulacije strategije i druge, pretežno statične igre Prilično brojnu grupu igrača čine ljubitelji arkadnih simulacija vožnje žanra u kome je vrlo malo naslova koji su ostavili vidljiv trag za sobom Na tom polju najsvežiji program dolazi iz distributerske mreže „Virgina" i nosi naziv *Ignition*



Najjednostavniji okvirni opis ove igre glasio bi: x-ta verzija *Super Carsa* sa maksimalno doteranom šminkom i modifikovanom izradom Za mlađe čitaoce, kojima pomenuti naslov ne govori mnogo treba reći da se radi o urnebesnoj vožnji egzotičnih automobila u raznim ambijentima sa karakterističnim pogledom sa zadnje strane iz polupitčje perspektive, što sve zajedno ostvaruju zadovoljavajuću simulaciju 3D prostora.



Ignition je igra sa verovatno najuvrnutijim vozilima i stazama koje ste ikada videli. Vozićete svoju besnu mašinu kroz najrazličitije egzotične predele i boriti se sa sumanutim vozačima koji ne prezaju ni od čega. Cilj je jedan i jasan - završiti na nekom od prva tri mesta kako bi nastavili dalje Igra je lišena svih opterećujućih sitnica poput ograničene količine goriva, oštećenja karoserije, novca i drugih dodataka, tako da se čitava pažnja usmerava na igru koja svojom težinom to itekako iziskuje.





S obzirom da vas čeka vožnja u kojoj nema poštene igre, vozačke solidarnosti i sličnih tričarija, od velike je važnosti odabir odgovarajućeg vozila. Osobine vozila se drastično razlikuju i izbor treba vršiti na osnovu stila vožnje koji gajite (odsečni, umereni, suicidalni i dr.) Svaki od automobila drugačije „leži" na putu, različitom brzinom reaguje na komande i ima još po neku specifičnost koja se otkriva tokom vožnje, pa stoga, mada zvuči paradoksalno, ne treba vrednovati vozilo prema brzini koju postiže. Na početku je moguće birati između sedam ponuđenih vozila (džip, „buba", školski autobus, kamion, policijski automobil, mini i sportski model), a kad kompletirate Pro i Mirror ligu toj listi će se dodati još četiri automobila sa sjajnim karakteristikama (nazvani su Banana, Monster, Vegas i Ignition najbolji među najboljima)

Staze su prilično teške, ambijentalno potpuno različite, sa karakterističnim rasporedom prepreka, a svaka je savršeno dizajnirana (jedino su mogle biti nešto duže) Način vožnje treba prilagoditi tipu terena, s obzirom da se vozila različito ponašaju u izmenjenim uslovima (kanjoni, skakaonice, uzane staze, zavejani put i dr.) Međutim, vrlo lako je sinhronizovati vožnju sa pojavljivanjem prepreka na putu, tako da za svaku stazu postoji neka caka, tj. „šema" koja se vrlo brzo može usvojiti U tom smislu postoje obilazni putevi koji oduzimaju dragocene sekunde, ali i brze prečice koje vam mogu uštedeti dosta vremena (i živica) Međutim, staza ima vrlo malo što je ujedno i jedna od najvećih zamerki ovoj igri.

Upravljanje vozilom se na prvi pogled čini veoma teškim maltene nemogućim Prvi susret sa oštrijom krivinom ostaće vam u dugom sećanju, a skok sa litice da ne pominjemo. Tastere treba podesiti tako da vam se uvek pri ruci nalazi turbo pogon, koga treba koristiti bez ustezanja, a obavezno pre nailaska skakaonice (u suprotnom ćete se zakucati u stenu pri doskoku) Tastere za skretanje pritiskajte kratko (još bolje odsečno sa prekidima) jer svaki neodmereno dug pritisak na taster rezultovaće sletanjem sa staze ili drugom neželjenom promenom pravca kretanja. Vrlo je korisna opcija iz glavnog menija kojom se uključuje konstantan gas, što dosta olakšava vožnju, jer tada imate jedan taster manje na koji treba misliti

Posebnu draž igri daje pokretna kamera koja za razliku od iste kod konkurentnih igara menja položaj, tj. približava se i udaljava na određenim delovima staze, što je vrlo lukavo smišljen trik koji unosi živost u animaciju Ima psihološki efekat iznenadnog ubrzanja (pojačava tenziju igrača), a i vizuelno sjajno izgleda.

Grafika u igri je zaista fenomenalna, bez reči kritike Pedantno urađeni sprajtovi ukomponovani sa bogato filovanim poligonima koji se brzo iscrtavaju i na sporijim Pentijumima su nešto čime se ni mnogo ozbiljnije simulacije vožnje ne mogu pohvaliti Takvim grafičkim kvalitetima i pomenutim efektima sa kamerom u potpunosti su ispoštovani današnji trendovi u 3D igrama. Za grafikom nimalo ne zaostaju ni zvuk, koji podrazumeva nekoliko CD numera i odlične zvučne efekte, kao ni odlična animacija i sporedni efekti (kiša, sneg, pogoršanje vremena tokom vožnje, gromovi itd.)

Na kraju smo ostavili nešto mesta za zamerke Kao prvo navodimo vrlo loše urađenu vertikalnu split-screen opciju u modu za dva igrača, jer uzrokuje značajna usporavanja i na bržim mašinama od onih koje su preporučene od strane proizvođača. Ako vam se ipak igra u društvu, veliku prednost ima modemski ili mrežni multiplayer mod kada svi igraju preko celog ekrana.

Zbog težine upravljanja vrlo je lako obeshrabriti se na početku. Međutim, već kraćim vežbanjem savladaćete sve cake i brzo uvideti da je *Ignition* igra koja će odgovoriti na sve vaše zahteve za dobrom uvrnutom arkadnom simulacijom vožnje Možete je igrati u DOS i Windows 95 varijanti

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: P5/100, 8 MB RAM-a

MEDIUM: 1 kompakt disk

8

Sjajna grafika, pokretna kamera, maštovite staze.

Malobrojne staze.

7th Legion

„A good 7th legion recruit always salute his victim"

Gore navedena rečenica sa reklame u PC gameru, propracena slikom vojnika u skafanderu koji uzdignutim srednjim prstom desne ruke pozdravlja leš spaljenog protivnika je više nego dovoljna za razbuktavanje primarnih poriva svakog ozbiljnijeg igrača sa ovih prostora. Pogled zatim pada na sličice iz igre, koje ukazuju da se radi o high tech-real time klanici sa veoma obećavajućom grafikom, dok logo izdavača, „Microprosea", sugeriše da će se pozitivne pretpostavke u pogledu atmosfere i vizuelnog doživljaja obistiniti. Pa još kada nas taj isti „Microprose" obraduje originalnim primerkom igre za oficijelno testiranje, zadovoljstvo otkrivanja nepoznatog pre lokalnih pirata i igrača iz naroda dostiže veličanstvene razmere.

Malo početno razočarenje je ipak neminovno, a tiče se hardverskih zahteva koji su neprimereni ovom tipu igara. Naime traži se Pentium na 100Mhz, 16MB RAM-a i grafička kartica sa 2 MB video RAM-a, kompatibilna sa directX 5.0 drajverima za Windows 95. Igra će kako-tako raditi i na najbržim 486-icama, dok kompromis u pogledu druga dva zahteva nije moguć. Opravdanje za to je masna SVGA grafika u Hi-color modu i lepo napisana AI rutina (za razliku od kompjuterskog vola iz C&C serijala).

Što se tiče fabule, ista je relativno zanimljiva i nekoliko puta korišćena u SF literaturi. Elem, u dvadeset i nekom veku, zagađenost Zemlje je dostigla alarmantne razmere i vodeći naučnici prognoziraju kolaps planetarnog ekosistema za deceniju ili dve. Pošto je kasno da se bilo šta učini, Svetski savet država odlučuje da započne program evakuacije stanovništva na neke od galaktičkih kolonija.

Posle nekoliko godina, svima postaje jasno da od opšte bežanije nema ništa, jer je praktično nemoguće sagraditi dovoljno brodova za desetak milijardi putnika. Odluka je da se izboru izbeglica pristupi selektivno, tj. da se mesto nađe samo za one koji ispunjavaju natprosečne kriterijume u pogledu psihofizičkih osobina ili spremnosti da novčanim dotacijama pomognu projekat. Kada istina izbije na videlo, izbijaju i masovni neredi, koje vojska programa evakuacije ugušuje u krvi. Koristeći gužvu, brodovi sa izabranima poleću.

Nakon nekoliko stotina godina, Zemlja se sama od sebe u većoj meri zalečila. Kolaps je ipak preživeo određeni procenat ljudi prolazeći kroz isti sistem prirodne selekcije koji je izabranima omogućio da pobegnu. Trudeći se da opstanu u maksimalno surovim uslovima, organizuju se po feudalnom principu u sedam ratničkih legija boreći se između sebe za svaki kvadratni centimetar nezagađene teritorije. Događaji iz prošlosti i evakuacija su deo legende, koji iznenada postaju opipljiva stvarnost kada izabrani reše da se vrate i zavladaju očišćenom planetom. Legije tada odlučuju da svoje razmirice potisnu u stranu i da se ujedine u konačnom izravnavanju starih računa.





Za početak, potrebno je izabrati stranu kojom ćete komandovati, što implicira uglavnom kozmetičke razike vezane za izgled jedinica i građevina. Misija ima ukupno četrdeset, tj. po dvadeset za svaku, i koje su u suštini istorodne (i teške), bez obzira da li komandujete crvenima ili plavima. Ono što izdvaja ovu igru iz buljuka sličnih su značajne modifikacije tipskog Real-Time koncepta. Od igrača se više ne zahteva da skuplja minerale, buši naftu, cepa drva ili da juri bilo kakve resurse. Novac potreban za izgradnju jedinica pristiže u pravilnim vremenskim razmacima, a visina pojedinačne doze je u srazmeri sa činom koji ste dostigli u datoj misiji, a koji se dobija u zavisnosti koliko ste efikasni u tamanjenju neprijatelja. Akcija je u prvom planu.

Što se tiče jedinica, razvrstane su u tri kategorije: pešadija, oklopni guseničari i „jurišne šasije" (assault chassis), tj. roboti poznati iz Mechwarrior serijala. Svaka kategorija poseduje nekoliko vrsta (najčešće pet) odgovarajućih tipova (laki, srednji i teški tenkovi, samohodna artiljerija i sl.). Pešadija je, naravno, skoro potpuno beskorisna, sem kada napada u velikim grupama. Važna karakteristika vezana za sve jedinice je da preživljavanjem u borbi stiču iskustvo, koje im značajno podiže efikasnost (predstavljeno je malim epoletama u gornjem desnom uglu okvira selektovane jedinice). Posebnu zanimljivost predstavlja i nihov način kontrole. Naime, kada ih selektujete i uputite u određeni sektor terena, dobijate mogućnost da im odredite ponašanje pri eventualnom susretu sa neprijateljem, tj. da ne obraćaju pažnju (normal), da pokušaju da ga izbegnu (defensive), ili da ga napadnu (offensive). Veoma korisno.

Konačno, najveća zanimljivost *7th legiona* je mogućnost korišćenja tzv. borbenih karata. To predstavlja značajan adut koji može u velikoj meri da doprinese pobedi (ili porazu), zavisno od načina upotrebe. Na početku svake misije dobijate određeni broj (četiri-pet) različitih karata (postoje pedesetdve vrste), koje su smeštene u gornjem desnom uglu ekrana. Možete ih koristiti na vašim ili protivničkim jedinicama ili građevinama, a njihovi efekti su veoma različiti, ali se grubo mogu podeliti na one koje daju specialne sposobnosti grupi jedinica (battle psychosis, stealth, battle rage...), uništavajuće (immolation, god hammer, doom fist...), ometajuće (surveillance jam, machine curse), lekovite (holy blessing, life syphon...) i nervirajuće (steal card, fate...). Nemoguće ih je sve opisati, tako da vam ostaje da eksperimentišete.

Sve u svemu, u pitanju je vrlo zgodna igra u prelaznom periodu za ovaj žanr. Osobine koje poseduje i novine koje donosi su negde na sredini između klasika (*C&C*, *Red alert*) i budućih, sasvim sigurno, mega-hitova (*Tiberium sun*, *Total annihilation*), koji će doneti mnogo radikalnije promene u svet-real time strategija. A dok iste ne stignu, ovo predstavlja najbolji izbor.

Miodrag KUZMANOVIĆ

MICROPROSE

Originalni softver dobili smo od izdavača „MicroProse"

ŽANR: strateška igra.

PLATFORMA: P/100, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

89

Audio vizuelni doživljaj + zaraznost.

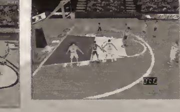
Prevelika težina nekih misija.

World League Basketball

Iako sve veće popularnosti košarke širom sveta, iznenađujuće je malo kvalitetnih kompjuterskih simulacija ovog sporta. Ako izuzmemo arkadne igrarije poput *NBA Jama* ili *College Slama*, kao jedina prava simulacija vredna pažnje ostaje *NBA Live 97*. Srećom, zahvaljujući ažurnosti „Mindscapea", firme koja u sve većoj meri popunjava rupe na tržištu zabavnog softvera, u prilici smo da predstavimo jednu pažnje vrednu košarkašku simulaciju, po kvalitetu vrlo blisku pomenutom hitu.

World League Basketball kombinuje uglavnom sve pozitivne karakteristike savremenih sportskih simulacija, najviše zahvaljujući činjenici da je konverzija sa Playstation konzola. Izvođenje je u 3D, igrači su predstavljeni teksturiranim poligonima, animacija je rađena motion capture tehnologijom (prenošenjem pokreta živih igrača na kompjuterski model), akciju prati veći broj kamera koje se mogu menjati tokom utakmice, poseduje replay opciju i sasvim korektne tehničke karakteristike. Jednostavno, što se praćenja trendova tiče, nema nikakvih zamerki.





Kompjuterska igra, u odnosu na verziju za konzole, nudi upola manje timova raspoređenih u četiri grupe po osam ekipa (Amerika, zapadna i istočna Evropa i Azija), što daje solidnu cifru od tridesetdva tima. Ono što ove najviše začuđuje jeste krajnje zbunjujući izbor reprezentacija. Na jednoj strani su najjači svetski timovi poput Sjedinjenih Američkih Država, Australije, Grčke, Rusije i Brazila, a na drugoj nacije kod kojih je popularnost košarke na nivou popularnosti bejzbola kod nas, recimo Engleska i Venecuela (*bilo kuda „Kasandra" svuda, prim. aut.*). Verovatno ste već postavili logično pitanje „Čekaj, a šta je sa nama!?" E, pa nas nema! Od Jugoslavije nema ni pomena, čak ni u propratnom uputsvu, što zaista nije na mestu. Pored dvostrukog osvajača evropskog trofeja u protekle tri godine i olimpijskog vicešampiona, nema ni Litvanije, nekadašnjeg evropskog vicešampiona. Valjda su se programerima kao značajnije i perspektivnije učinile reprezentacije Novog Zelanda, Čilea, Singapura i Tajvana. Da ironija bude još veća, neke od sličica koje se mogu naći na CD-u, preuzete su sa „Evrobasketa" 1995. godine (i pored namerno zamućene fotografije, nije teško prepoznati Danilovića u čuvenom zakucavanju preko Sabonisa).

Postoje tri moda igre, Exhibition Game (prijateljski susret), Season Play i Tournament Play, četiri nivoa težine i trinaest osnovnih FIBA pravila igre koja se mogu modifikovati po želji korisnika. Tako je moguće igrati arkadnu varijantu, u kojoj su sva pravila izbačena ili, s druge strane, realnu simulaciju sa svim važećim pravilima, što je neuporedivo teže.

Kontrole su prilično jednostavne i omogućuju igraču da veći deo pažnje posveti samom toku igre. U početku će možda malo zasmetati različita funkcija tastera u fazi napada i odbrane. Raspoloživi pokreti obuhvataju dodavanje, šut i turbo tokom napada i, u odbrani skok, ometanje, turbo i prebacivanje igrača. Univerzalni principi igranja i ovde su ispoštovani, pa za efikasan šut taster treba pustiti u najvišoj tački skoka. Taster turbo omogućava bolje „performanse" igrača dok je pritisnut, što podrazumeva brže kretanje, agresivniji napad i odbranu, ali najčešće rezultuje dosuđivanjem faula, kao i znatnim zamaranjem igrača u slučaju da se neracionalno koristi. Idealna je upotreba turbo moda prilikom prodora ka košu ili kontranapada. Dodavanje je samo po sebi veoma precizno i jedino treba voditi računa da se protivnički igrač ne nađe na putu lopte, jer je tako lako može osvojiti. Oduzimanje lopte protivniku je poslovično problematično, barem u simulation modu (za lakše oduzimanje lopte postoji elegantno rešenje sa isključivanjem faula i upotrebom oštrijih startova). Prilično je nezgodno i to što se, tokom odbrane, promena aktivnog igrača mora obavljati ručno (umesto klasične varijante da kontrolišete uvek onog igrač koji je najbliži lopti), što često rezultuje potpunim zbunjivanjem, jer u isto vreme treba pratiti loptu, položaj svojih igrača i aktivirati igrača najbližeg lopti. Ipak, ovakav pristup ostavlja šire mogućnosti za izvođenje efikasnih kontranapada.

Tokom utakmice tasterom 'esc' poziva se konstan meni u okviru koga, pored ostalih (replay, options itd.) postoji i coaching opcija preko koje je moguće modifikovati igru svog tima, promeniti taktiku (postoji zaista bogat izbor raznih taktika, 10 ofanzivnih i 11 odbrambenih) ili zameniti umorne ili povređene igrače (to isto može se obavljati i automatski). Moguće je i nekim tasterima dodeliti ulogu za promenu taktike tokom igre, bez potrebe za pauziranjem i aktiviranjem menija. Na raspolaganju su i mnoge druge opcije vezane za igru tima i taktike, što u mnogome upotpunjuje povoljan utisak o ozbiljnosti igre kao simulacije.

Tehnička realizacija igre je, uglavnom, na prihvatljivom nivou. U najlepše osobine svrstavaju su izuzetne animacije igrača, samo sa pedesetak različitih zakucavanja i čak deset različitih uglova kamere koji se mogu menjati tokom utakmice preko tastera '1'-'4' i '+'/'-'. Izuzetna replay opcija omogućava detaljan pregled poslednjih desetak sekundi akcije iz svih uglova.

Za kritiku je, pre svega, zvuk. Počev od „živahnog" komentatora koji kao da se nakljukao bensedinom, preko publike koja navija kao na fudbalskom stadionu, a ne u hali, pa sve do krajnje dosadne muzike, malo toga se može pohvaliti. Grafika je previše monotona, a prilično loše nacrtani („uglasti") likovi i pored sjajne animacije deluju neprirodno. Boje su malobrojne i previše drečave, tako da u velikoj meri otklanjaju pažnju i čine da su, inače znatno bleđe obojeni igrači teško uočljivi. U svakom slučaju, fali tu još dosta kozmetičkih intervencija.

World League Basketball, na kraju, ostaje igra koju vam preporučujemo da pogledate. Zabavna je, naročito u društvu, a i puna instalacija zauzima svega nekih 80 MB na disku.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Orginalni softver dobili smo od proizvođača „Mindscape"

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: P5/100, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

Realnost, atmosfera, bogate opcije

Grafika, zvuk. Šta bi s[...] Jugom?



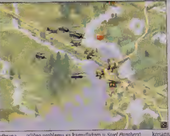


Panzer General II

Izgleda da je neko u „SSI" izrekao magičnu sintagmu „Ako je do mene, ja sam za promene!" i na tržištu se pojavio novi izdanak „Five Star" serijala – *Panzer General II*. Preview koji je pre nekog vremena stigao u našu redakciju nagoveštavao je samo kozmetičke promene, ali sama igra je daleko od toga da bude običan 3D upgrade svog dalekog pretka. Tačnije, ima puno novotarija, mahom veoma korisnih, ali neke od njih daju i određene nuzefekte koji donekle smanjuju inače fantastičan utisak o ovoj igri.

Posle efektnog uvoda, naći ćete se pred standardnim izborom opcija (novi scenario, kampanja, e-mail partija...) ali da ne tupimo mnogo, zna se da su kampanje ono što vredi, tako da odmah pređemo na tu problematiku. Naime, za razliku od prepotopskog prethodnika, nova igra ima čak pet kampanja, dve nemačke (blickrig i odbrana Rajha) i tri savezničke (po jedna za Ruse, Engleze i Amere). Za razliku od *Pacific Generala* u kome se igrački interfejs razlikovao u zavisnosti od strane koju odaberete (ovde maksimalno pojednostavljen i redukovan ali i dalje veoma funkcionalan, što je za svaku pohvalu), ovde se razlika među nacijama odražava u muzici koju ćete slušati (od vagnerolike varijante za Švabe, do socrealističkih marševa kod Rusa) kao i tirada koje će vam između bitaka držati nadređeni (američki komandant vas stalno nudi cigaretama, a drug Staljin – inače isti glumac koji je tumačio Staljina u *Red Alertu* - koristeći dijalektički materijalizam objašnjava vam upotrebu samovara). Situacija podseća na onu u slavnoj seriji „'Alo, 'alo!" imate naratore koji pričaju engleski sa nemačkim, ruskim ili američkim akcentom, ali ubedljivo je najbolji engleski sa engleskim naglaskom (u okviru britanske kampanje). Izgleda da je kod kompanije „Mindscape" (sa sedištem u Britaniji) proradio lokal-patriotizam pa su primorali podređene Amere iz „SSI" da se šale na svoj račun (često će britanski narator, uz fenomenalnu gajdašku pratnju, pričati o „našim hrabrim momcima i onim američkim prostacima", i slično).

Trodimenzionalno izvođenje bitaka pokazalo se kao mač sa dve oštrice. Iako je realnost dovedena na sasvim pristojan nivo, vrlo često će se dešavati da ne možete da razlikujete svoje od protivničkih trupa



(slično problemu sa kamuflažom u *Steel Panthers*) a veliki problemi nastaju ukoliko se iznad jedinica na zemlji nalaze avioni. Ukoliko ne budete pazili, dešavaće vam se da svoje bombardere namestite pored neprijateljskih lovaca a da to uopšte ne primetite. No, i pored navedene mane, 3D izvedba predstavlja veliki napredak u poteznim strategijama, i treba se nadati da će se nametnuti kao standard.

Efekti terena su dovedeni do skoro do savršenstva (ipak ne mogu da se mere sa onima u *Age of Rifles*), tako da sada npr. protivtenkovskim topovima nije svejedno da li gađaju protivnika preko brisanog prostora ili se između nalazi nešto što smanjuje ili onemogućava paljbu. Ukoliko se vode žestoke borbe, teren se menja (dim, paljevine, zgarišta, ...), a možete da utičete i na pokretljivost jedinica bombardujući mostove.

Dosta se promenilo i u samoj bici. Kompjuterov AI se više ne sastoji u neprekidnom gomilanju trupa i bezglavim jurišima, već se često dešava da vas, dok se borite na frontu, u pozadini sačekaju neprijatna iznenađenja, ili da vas nekoliko poteza zaredom muči dobro skrivena artiljerija. Pored iskustva jedinice tokom kampanje dobijaju odlikovanja, a one naročito prekaljene dobijaju posebne veteranske oznake i komandanta čije se karakteristike dodaju karakteristikama jedinice (npr. dobar u odbrani, manevarska sposobnost, ...). Ovo veoma utiče na tok igre, jer što je jedinica više preturila preko glave, to je veća mogućnost da će tokom jednog kruga biti u stanju da se kreće i napada više puta.

Inače postoji globalna tendencija da se velike bitke iz prvog dela razbiju u manje celine, tako da se *Panzer General II* pre može smatrati za taktičko-stratešku simulaciju. Ova osobina može ponekad da zasmeta naročito onima koji su ljubitelji velikih okršaja, poput staljingradske bitke. Za utehu je činjenica da postoje neki do sada zaobilaženi okršaji (intervencija divizije Kondor u španskom građanskom ratu, borbe u rusko-finskom ratu 1939-40 ...).

Na kraju ipak treba izraziti skepsu u dugoročnu uspešnost poslovne strategije „SSI". Na fazon redizajniranja stare igre eventualno bi se mogle zgrabiti pare od hipotetičkog *Fantasy General II*, a posle toga bi trebalo da se ozbiljno porazmisli o pokretanju nekog novog serijala strategija koji bi predstavljao dostojnog naslednika „Five Star" serije koja je definitivno ispisala najslavnije stranice istorijata poteznih strategija.

Viktor TODOROVIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavača „Mindscape"

ŽANR: strateška igra
PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a
MEDIJUM: 1 kompakt disk

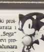
86

Dovoljno je reći „SSI".

Sitni tehnički nedostaci, navedeni u tekstu.

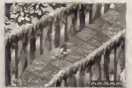
Sonic 3D

Flickie's Island



Najpopularniji japanski proizvođač igračkih aparata i zabavnog softvera, „Sega" ne tako davno ostvario je prvi prodor na tržište personalnih računara (*Ecco the Dolphin* i drugim igrama). Od tada se nastavlja sa pravljenjem konverzija najpopularnijih igara sa konzola (*Virtua Fighter 1/2*), a sada je na red došao i najpoznatiji lik, ujedno i „Segin" zaštitni znak, plavi brzonogi ježić Sonik.

Najsvežiji program u seriji igara sa ovim likom donosi značajno unapređenje na polju izrade. Za razliku od dosadašnjih nastavaka koji su rađeni u maniru klasičnih 2D platformskih igara, *Sonic 3D Flickies Island* donosi 3D izometrijski pogled, krajnje neuobičajen za ovu vrstu igara. Iako se takvom izradom karakterišu uglavnom stanje arkadne avanture, u ovom slučaju to se pokazalo kao pun pogodak, jer unosi preko potrebnu živost u svet monotonih platformi (nešto slično imali smo sa igrom *Spot Goes to Hollywood* na Mega Drive konzolama).

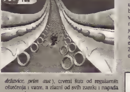




U potrazi za brzom zaradom, Sonik se obreo na misterioznom ostrvu prepunom skupocenih dragulja. Jedini način da stigne do njih vodi preko smešnih ptičica zvanih Flickies koje, u stvari, predstavljaju neku vrstu transdimenzionog ključa (?!). Međutim, kako to obično biva, u priči postoji i jedan nevaljali čika zvani doktor Robotnik, lucidni naučnik koji se igrom slučaja obreo na istom ostrvu i takođe želi da se domogne sirotih ptičica kako bi napravio armiju moćnih robota. Robotnik je zarobio sve ptičice u unutrašnjosti svojih mašina, pa Soniku samo ostaje, kao jedino logično rešenje, da razlupa sve robote, oslobodi ptičice, napuni džepove draguljima i zadovoljan ode do „Šumatovca" da skuca pare na sendvič sa oslićem i koka-kolu.



Igra je podeljena na sedam ne previše dugih nivoa koji se odvijaju u različitim ambijentima, imaju karakterističnu postavku neprijatelja, zamki, platformi i drugih elemenata. U okviru svakog od njih postoje po tri podnivoa, pri čemu na prva dva treba osloboditi, u proseku najmanje deset ptičica, dok treći podnivo predstavlja okršaj za velikim čuvarem, iz milošte zvanim Glavonja (dr Robotnik u svojim mašinama). Cilj nivoa može se podeliti na dve etape. U prvoj treba pronaći pet ptičica koje su skrivene u unutrašnjosti neprijatelja, nakon čijeg uništenja treba ptičicu dotaći telom kako bi vas u stopu pratila. Drugi deo podrazumeva pronalaženje teleporta, tj. transdimenzionalne kapije u obliku velikog debelog prstena žute boje. U prsten prvo treba ubaciti Flickie, nakon čega će se otvoriti poseban prolaz za Sonika.



Tokom igre neophodno je sakupljati zlatne prstenove iz više razloga. Najpre, oni služe kao zaštita od neprijatelja, omogućavajući jedan dodir s njim bez posledica po život. Međutim, i najmanji kontakt s robotima ili zamkama rezultuje prosipanjem prstena, kada ih treba što pre i u što većem broju pokupiti (s obzirom da brzo nestaju, a bez njih je nemoguće proći bilo koju zamku). S druge strane, kada broj sakupljenih prstena pređe stotinu dobija se nagradni život. I, na kraju, ukoliko u inventaru imate preko 50 prstena, možete otići na bonus nivo do koga vode dva Sonikova prijatelja, Tales i Knuckles koje prethodno treba pronaći. Od velike pomoći su i štitovi koji se sakupljaju kao i drugi dodaci (razbijanjem malih televizora). Štitovi se javljaju u tri boje i imaju različite efekte: plavi služi kao zaštita od regularnih zamki i struje, koje ovde ima za izvoz (*za razliku od jedne balkanske državice, prim. aut.*), crveni štiti od regularnih oštećenja i vatre, a zlatni od svih zamki i napada neprijatelja.

Nivoi su lepo osmišljeni i prilagođeni igračima mlađeg uzrasta, tako da će se mnogima učiniti prelakom. Mana i nije toliko u lakoći igre, koliko u kratkoći nivoa koji su, s obzirom na dinamiku kojom se radnja odvija, morali biti duži.

Green Grove - opšte zelenilo, cveće, ptičice i ružni roboti u obliku džinovskih insekata dobro će doći za zagrevanje. Prstenja ima puno, a možete potražiti i simpatičnu Tales koja će vas odvesti na bonus nivo (pod uslovom da 50 prstena „pljunete na sunce"). **Rusty Ruin** - ovde posebnu treba voditi računa o zamkama koje su vešto mimikrirane u pozadini. Mestimično će vas ometati magla i kiša. **Spring Stadium** - totalno uvrnut nivo sa puno struje i nezgodnim stubićima koji vas odbijaju poput fliper loptice. Ludo ćete se zabaviti, pod uslovom da ste dobro savladali skakanje. **Diamond Dust** - zaleđene staze i sneg na sve strane. Nezgodni roboti skriveni unutar dobroćudnog Sneška napadaju kad se najmanje nadate. **Volcano Valley** - posle hladnog tuša dolazi vrela kupka. Gledajte da se što pre domognete zlatnog štita. **Gene Gadget** - Robotnik je blizu, a njegove mašine opasnije nego ikad. Postoji mnogo pozadinskih elemenata s kojima Sonik „interaguje" na različite načine. **Panic Puppet** - konačna jurnjava za Robotnikom. Ptičice su ovde sakrivene u kontejnerima.

Kontrole su svedene na upotrebu kursorskih tastera za kretanja i još dva dodatna tastera za skakanje i kotrljanje. Najefikasniji način eliminacije neprijatelja je kotrljanjem (spin dash), sem kada se nalaze na različitom nivou od podloge. Pomoću zlatnog štita izvodi se naročito efikasan Blast Attack.

I pored VGA rezolucije, na grafiku se ne mogu uputiti nikakve ozbiljnije primedbe. Obilje boja, dobro senčenje i 3D utisak, sjajna animacija sprajtova i pokretna pozadina, izuzetna dinamika i brzina skrola osobine su koje prate sve igre o Soniku još od samog početka (poznavaocima Amiginih igara o kvalitetu dovoljno govori ime firme „Travellers Tales", čiji programeri su radili na ovoj igri). Zvučni efekti su znatno slabijeg kvaliteta, identični onima sa Mega Drive konzola.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: P5/75, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Brzina, likovi, izrada, atmosfera. Sjajan Help fajl.

Teže snalaženje i snižena preciznost kretanja u 3D ambijentu.

Daytona USA Deluxe



Poznati proizvođač konzola i pratećeg softvera „Sega" odlučujućim korakom krenuo je u ekspanziju na PC tržište. Svakako je značajno imati na kućnim mašinama reizdanja poznatih hitova, ali koliko su ona merodavna sa današnjim kvalitetom koji pružaju druge softverske kuće renomirane na PC tržištu? Veliki hit sa kućnih i arkadnih konzola *Daytona USA* (i to u *Deluxe* izdanju) stigao je na PC. Ipak, verovatno će većina igrača ostati uz Need4Speed 2 (pogotovo u iščekivanju Special editiona) i „Vrištavca" 2.

Prva negativna karakteristika prilično je bolna *Win95* instalacija, zbog koje su zaslužni čudni DirectX drajveri koji prepoznaju samo četiri jezika, pa ćete morati da vršite „regionalne promene" i prilagodite se prohtevnom programu. Preporučljiva konfiguracija je P133 sa 16 MB memorije tj. optimalni ugođaj dobijate na ovim mašinama. Slučajno je igra probana na nešto jačoj konfiguraciji, ali su utisci više nego tužni. Ukoliko očekujete prelepe predele, detaljno teksturirana kola i efektne uglove prikazivanja vožnje bićete poprilično razočarani.





U siromašnom glavnom meniju se nalazi par parametara za podešavanje načina izvođenja trke: arcade, time attack, 1P vs 2P ili mrežna igra. Svakog trenutka u toku igre možete podesiti parametre zvuka, slike ili definisati komande preko „alt" tastera, čime se na ekranu otvara tipičan *Windows* okvir sa opcijama. **Arcade** je standardna trka protiv kompjuterskih protivnika. **Time attack** je nebulozna vožnja za postizanje vremenskih rekorda (vozite sami) i može biti interesantna za vežbu staza. Treća opcija (**1P vs 2P**) je standardni split skrin mod za dva igrača. Ovde je izuzetno komplikovano definisati komande, pošto su po defaultu predviđene samo za sedmoprste vanzemaljce. Uz izbor kola (ima ih šest) podešavate automatsko ili manuelno biranje brzina i težinu igre. Odabranim kolima povećavate visinu zadnjeg ili prednjeg dela, otpor i vešanje. Na stazi, ove opcije ne utiču preterano na vožnju, tako da je nejasna njihova uloga u igri. Posle podešavanja svih parametara i opcija, najzad možete otpočeti trku na odabranoj stazi. Nažalost, pojavljuje se crni ekran u dnu koga je ispisana poruka „please wait, loading", ujedno ekran koji ćete najčešće gledati u igri. Sledi uvodna sličica karakteristična za svaku stazu propraćena šuškavim vokalom komentatora (zbog koga ćete kasnije verovatno isključiti zvuk). Posle još dvadesetak sekundi famoznog crnog ekrana najzad trka otpočinje. Glavni ekran je prepunjen podacima o krugovima, vremenu u toku vremenu za karakterističan krug, mestu na stazi, oštećenjima vozila. Svakako je poželjno isključiti što više ovih „prijatnih" pomagala, da bi videli makar deo staze. U gornjem delu se nalazi brzinomer izražen kvazi digitalnim pokazateljom. Kamera (pogled na kola) nema pokretnu trajektoriju tako da ste ograničeni isključivo na razne oblike iznad (poluptičija perspektiva) i jedan unutar kola (bez volana i pomenutih korisnih pomagala na tabli, već se lebdi uz stazu). Brzina na stazi je od presudnog značaja pošto imate određeno vremensko ograničenje za prelaženje staze, uz stalne vremenske bonuse koje dobijate prolaskom kroz kapije (checkpoint). Zanimljiv efekat je prevrtanje kola, ukoliko vas „potkači" neki od nervoznijih suparnika. Kola prave par lupinga u vazduhu i uspešno ateriraju na stazu uz sva vidljiva oštećenja na kolima, ali bez ikakvog smanjenja prethodne brzine! Ekološke karakteristike igre su na zavidnom nivou. Opasnije je izleteti na travnjak (usledice komentatorovo vrištanje, cičanje i nerazumno paničenje) nego „zakucati" se u neku stenu ili zid. Pošto ćete sumanuto žuriti da dobijete vremenske bonuse, neće vam biti važna pozadina (dosadno plavo nebo sa nekoliko oblačaka, bez atraktivnih elemenata) ili sam kvalitet grafike (loše teksture ambijenta i statično okruženje uz par elemenata kao što su galebovi ili konji pored puta).







Vrhunac totalnog poraza „Sege" je muzički deo igre. Teme vezane za svaku od šest ponuđenih staza na nivou su reklamnih muzičkih podloga koka-kole ili neke paste za zube. Najomraženija tema je svakako *Daytona USA medley*. Nadajmo se da će u sledećoj verziji igre (ova ima oznaku 1.08) „Segini" dizajneri i programeri biti maštovitiji i tržištu ponuditi kvalitet dostojan današnjih standarda.

Branislav BABOVIĆ

SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIUM: 1 kompakt disk

75

Dobar početak prerade igara sa konzola na PC.

Vidi tekst!

Virtua Fighter 2









Trka za naslov najbolje borilačke igre na PC-ju definitivno ulazi u novu fazu. „Sega" kao svog favorita predstavlja drugi nastavak sage o deset hrabrih boraca koja je glavnu popularnost stekla na Saturn konzoli *Virtua Fighter 2* je, možemo slobodno reći, trenutno najbolja 3D borilačka arkada na PC mašinama i predstavlja idealnu pripremu za igre sjajne igre koje dolaze, poput željno iščekivanog četvrtog nastavka *Mortal Kombata*

Prošlo je godinu dana od kako se završio prethodni turnir Za to vreme, borci su do kraja spoznali svoje mogućnosti neki su se sprijateljili, a drugi zakrvili „do koske" Stekli su novo, dragoceno borbeno iskustvo, usavršili tehnike, naučili nove trikove, baš kao da su predosećali da će se ponovo sresti Usledio je novi poziv i kucnuo čas da istina o najjačem borcu izađe na videlo Jer, ulog je ovog puta veći nego ikad

Srećni vlasnici 32-bitnih konzola već duže vreme mogu da uživaju igrajući vrhunske borilačke igre kakve su recimo, *Tekken* i *Toshinden* S druge strane, na ovom polju PC i dalje kaska sa svega nekoliko, je dva da se može reći pristojnih konverzija Vidan napredak koji donosi *Virtua Fighter 2* odnosi se najviše na poboljšane tehničke karakteristike i intuitivnije igranje, sa mnogo više opcija i fleksibilnijim kontrolama od svog prethodnika Sveukupan utisak, zaraznost i igrivost ove, može se reći simulacije borilačkih veština, su na najvišem nivou do sada. Kozmetičke intervencije su manje primenjene na grafiku u odnosu na dinamiku igre i animaciju udaraca i pokreta koja sada stoji rame uz rame sa animacijom na Saturn konzoli. Grafika i dalje vidno zaostaje i dosta nedostataka kvari ukupnu ocenu. Najviše zamerki zaslužuju slabo nacrtani likovi boraca koji na blizinu gube normalne crte lica, podsećajući na nespretne slikarije nekog deteta (to se opet, manifestuje zavisnbo od ugla kamere) Zatim, prilikom udaljavanja kamere primećuje se vrlo neprijatoa pikselizacija koje, srećom, nema tokom zumiranja likova Borci su, naravno, predstavljeni poligonalnim objektima sa dosta dobrim teksturama. Kvalitet tekstura, kao i broj raspoloživih rezolucija najviše zavise od veličine instalacije koju izberete, što je opet uslovljeno količinom raspoloživog prostora na hard-disku. Pozadina je u obliku jednoravanskog statičnog crteža, mada bi malo pozadinske animacije bilo osvežavajuće.

S druge strane, zvučni efekti su za svaku pohvalu Svaki ambijent ima karakterističnu zvučnu podlogu, a likovi raspolažu veoma širokim dijapazonom komentara, pokliča, urlika, i sličnih izliva (ne)zadovoljstva. Oduševljava i kamera koja tokom borbe, zavisno od kretnji boraca, menja ugao i obezbeđuje uvek idealnu preglednost. I tokom usporenog snimka kamera je atraktivna i povremeno pokazuje perspektivu iz očiju boraca, što izgleda naročito efektno

Svaki od deset likova poseduje specifične individualne karakteristike ličnost, kretnje i udarce, brzinu, jačinu i izdržljivost. Ove osobine nisu uvek u skladu sa fizičkim izgledom boraca, ali su odmerene tako da su svi približno istih sposobnosti Posebno dobrom osobinom smatramo nepostojanje bilo kakvih magija, veštičluka, „razbi-ga-k'o-zvečku-jednim-udarcem" tehnikama i sličnim „specijalnim" potezima čijom primenom bi se sama borba licem u lice svela na minimum Svaki pokret koji borci izvode moguće je postići i u prirodi. Takođe, mnogo više paznje posvećeno je na izvođenje vezanih tehnika, tj više uzastopnih udaraca koji, u stvari predstavljaju najubojitije oružje i u realnim borbama Jedino leteće (tobi) tehnike nisu adekvatno urađene (skokovi su previsoki, leteći udarci neefikasni, a tokom doskoka likovi su previše ranjivi) Vizuelni prikaz je do te mere doteran da ni posmatranje borbe dva lika koje vodi kompjuter nije dosadno (čak se menja i odeća boraca)

Detaljniji opis boraca i njihove karakteristične udarce možete videti na **www romiram.co yu**

Gradimir JOKSIMOVIC

SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: borilačka igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

86

Sjajan help, zvuk, animacija, atmosfera.

Grafika.





Agent Armstrong

Vreme dešavanja: 1935. godina A.D. Mesto: Amerika. Veliki kum organizacije koja sebe naziva Sindikat, Spats Falkoneti pokušava da preuzme vlast nad celim svetom. Pošto je udaljen samo jedan korak od globalne dominacije, *Agencija* je primorana da aktivira svoje tajno oružje: *Agenta Snažno oružje* odnosno *Armstronga*. On je jedini koji je u stanju da spreči kriminal u svetu i svima donese blagostanje i lepši život(???).

Već više puta isprobanu temu, firma „King of the Jungle" upotrebila je u svom najnovijem projektu. U stvari, projekat i nije toliko nov, pošto se radi o konverziji sa „Playstation" konzole. U pitanju je standardna simulacija platformske i pucačke igre, sa lakšim logičkim elementima. Cilj je sve pobiti (da oni ne bi ubili vas) i spasiti svet od zlih šaka Falkonetija. Ime našeg junaka sve govori- mali je, zdepast i prepun mišića, sa „model frankeštajn" frizurom. Uz to je snabdeven plazma pucom velikog dometa koja se nadgrađuje u još veću pucu. Sve što mu se ispreči na putu biće prosto oduvano, sem ako promašite pravac...

Pre početka igre možete se kretati po glavnom meniju predstavljenim glavnim štabom agencije. Sa desne strane se nalazi soba sa parametrima za podešavanje zvuka (stari gramofon) ili učitavanje/snimanje pozicije (kompjuter!? 1935. godina?) Posle svakog podnivoa (ima ih četiri ili više koji sačinjavaju nivo) možete se vratiti u štab i snimiti poziciju. Sa leve strane štaba počinjete misiju ispred karte sveta i dobijate karakterističan zadatak. Jedan od retkih izdanaka platformskih igara „po starom sistemu" je siroti *Lomax* (SK 10/97), dok se većina novih igara ovog tipa radi u tri dimenzije. *Jako oružje* nije izuzetak. Ipak, on je zadržao izgled standardne platforme, s tim da se lik uz normalno kretanje (levo, desno, gore, dole), kreće i od/ka igraču plus dijagonalno kretanje, tako da će vam cela numerička tastatura biti zauzeta. Ako uz ovo dodamo skok i prikradanje, shvatićete zašto je teško pogoditi protivnika. Zahvaljujući brojnim dodacima koji se usput skupljaju povećaćete plazma kugle koje puca ispaljuje, što je korisna opcija pri obračunu sa većim vojnim formacijama. Malo tvrđi „orasi" su gangsteri koji se šetkaju unaokolo sa mašinkama i odbijaju da se pretvore u plameću buktinju od prvih nekoliko hitaca. Za veće formacije ovih napasnika korisno je upotrebiti ručne bombe (standardni model „kašikara") i rešiti probleme. Za statične objekte (zgrade, kolibe, raketni bacači...) možete upotrebljavati tempirane bombe, koje se postavljaju na teren. Po uspešno obavljenoj misiji (slovo P se pojavljuje na ekranu) potrebno je pronaći mesto (extraction zone) sa koga će vas prijatelji iz agencije pokupiti helikopterom.







Komande u igri su prilično interesantne. Sem numeričke tastature za kretanje, koristićete taster Z (čučanj dole tj. puzanje) i A (za skok). Agentov inventar se pregledava „Šift" tasterom, dok se predmet koristi sa „Ctrl". Posebno je značajno držati pritisnuti taster kada se koristi svetlosna baklja da bi se pozvali saradnici po uspešno završenoj misiji. Tempirane bombe se aktiviraju tasterom „D". Grafika i skrolovanje likova je izvrsno i koloritno, dok je posebna pažnja programera upućena svetlosnim efektima. Tako se naš naoružani momčić može sakriti iza ugla, dok se meci odbijaju od ivice zida ili sanduka i iskrice pršte na sve strane. Eksplozije iz raketnih bacača su realistične koliko grafički toliko i po delovanju na energetsku skalu. Zvuk je tipično veselo moderno ostvarenje i tematski potpuno odstupa od igre. Semplovi su simpatični, ali već viđeni u sličnim igrama.

Igra radi isključivo u 16-bitnoj varijanti tj. traži rezoluciju ekrana 1024 x 768, uz preporučljivo jaku grafičku karticu.

Branislav BABOVIĆ

Virgin INTERactive

Orginalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: P/120, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Originalno izvođenje i uništavačka atmosfera

8

Neodgovarajuće muzičke teme i prevelika zahtevnost





BROKEN SWORD 2

THE SMOKING MIRROR

Ginisova knjiga rekorda puna je vrhunskih dostignuća ljudi. Neka od njih su vredna poštovanja, neka naprosto zanimljiva, a neka u najmanju ruku besmislena. „Najbrže napravljeni nastavak kompjuterske igre" još uvek nije zvanično ustanovljeni rekord, mada bi, kad malo bolje razmislimo, pre trebalo ozvaničiti kategoriju „najduže očekivanog programa ili igre", sudeći po tome koliko neke firme odlažu objavljivanje pojedinih naslova. U svakom slučaju, firma „Revolution" zaslužuje da se nađe na spisku najekspeditivnijih izdavača u poslednje vreme. Da vas podsetimo: u februarskom broju opisali smo odličnu avanturu Broken Sword koja je označila povratak ove firme na igračko tržište posle trogodišnje pauze. Nepuna dva meseca kasnije stigle su nam informacije da je drugi deo već u pripremi (što nije bilo ništa neobično), ali nas je istovremeno iznenadio podatak da se igra očekuje za nekih šest meseci. Naviknuti na nepoštovanje rokova i razna obećanja, priznajemo da smo bili prilično skeptični prema utvrđenom datumu izlaska nastavka, ali čudo se, eto, ipak dogodilo - Broken Sword 2 je početkom oktobra stigao u našu redakciju.

Baš nekako u vreme pisanja ovog teksta film Lika (Luc) Besona „Peti element" privlačio je u bioskope domaću publiku u velikom broju, što zbog Mile Jovović, što zbog neobične priče kakva se skoro nije mogla videti na velikom ekranu. Osnovna ideja na kojoj je izgrađen scenario *Broken Sworda 2* veoma je slična ideji na kojoj se bazira „Peti element". Posle šest meseci provedenih u Americi, Džordž Stobart ponovo dolazi u Pariz na poziv prijateljice Nikol koja je došla u posed neobičnog kamena sa likom kojota načinjenog u vreme procvata drevne civilizacije Maja. Oni zajedno odlaze kod izvesnog profesora Ubijea, svetski priznatog stručnjaka za istoriju južnoameričkih naroda, ali ih u njegovoj kući dočekuju neprijateljski nastrojeni ljudi koji Nikol kidnapuju, a Džordža ostavljaju u zapaljenoj sobi. Pošto je jedva izvukao živu glavu, Džordž počinje da istražuje poreklo kamena i saznaje da on, zajedno sa druga dva kamena sa likovima jaguara i orla, predstavlja jedino oružje protiv Boga mraka Tezcatlipoce koji će se prema verovanju Maja vratiti na Zemlju na kraju Pete ere, odnosno 5000 godina nakon što je zarobljen u kamenom ogledalu u središtu velike piramide. Sve će se to dogoditi u momentu potpunog pomračenja Sunca. U isto vreme, pukovnik Karzak, krijumčar droge i starih umetničkih predmeta, pokušaće da se domogne kamenja i tako spreči Džordža i Nikol da zaustave dolazak Tezcatlipoce.

Kako je uopšte bilo moguće napraviti ovu igru u tako kratkom vremenskom periodu, ako se zna da je





u pitanju avanutra na dva CD-a za koju je potrebno utrošiti preko šezdeset sati aktivnog igranja da bi se završila? Pa, očigledno je da su se autori u velikoj meri oslonili na gotov materijal iz *Broken Sworda*, iako se to na prvi pogled ne vidi (npr. jedina lokacija koja se pojavljuje u obe igre je mali kafe pored katedrale u Parizu). Činjenica je, međutim, da su osnovne programske rutine koje nose igru ostale iste, grafika i animacije nisu pretrpele značajnija poboljšanja, način skrolovanja scena nije izmenjen (paralaksni skrol u četiri nivoa), a izgled glavnih junaka se razlikuje samo po tome što oni sada nose drugu odeću. Ipak, sličnost između dve igre najlakše se može uočiti preko komentara koje Džordž Stobart izgovara kada igrač upotrebi pogrešan predmet na pogrešnom mestu. Ovi komentari su bukvalno preuzeti iz prvog dela bez ikakvih izmena.

Logično je da se postavlja pitanje ima li u *Broken Swordu 2* nečega suštinski novog, izuzimajući scenario. Najznačajnija novina je to što igrač sada ima mogućnost da vodi dva lika - i Džordža i Nikol. Prvi CD je skoro isključivo rezervisan za Džordžove avanture, ali je zato radnja na drugom disku „iscepkana" na manje celine i povezana u formu paralelnih događaja (nešto slično onome kod *King's Questa 7*), tako da igrač naizmenično prati doživljaje oba glavna junaka. Korisnički interfejs je nešto jednostavniji, što se posebno odnosi na upotrebu naredbe LOOK koja je u slučaju prvog dela bila predmet naše kritike. Sada se ova instrukcija u bilo kojoj situaciji aktivira pritiskom na desni taster miša, dok je „levi klik" rezervisan za izvršne naredbe kao što su USE, TALK, PICK itd. Konačno, *The Smoking Mirror* radi isključivo pod Windowsima 95/NT, čime je igra automatski postala hardverski zahtevnija od svoje prethodnice. Interesantno je da se u okviru „Options" menija može regulisati kvalitet grafike, što je mogućnost koja se relativno retko sreće kod ovakvih igara. To se pre svega odnosi na senke, transparenciju nekih objekata i tzv. „alpha blending" - efekat kojim se konture linije animiranih sprajtova „stapaju" sa pozadinom, čime se postiže njihov prirodniji izgled.

Iako ova avantura tehnički nije nimalo naprednija u odnosu na originalni *Broken Sword*, odlučili smo da joj damo veću ocenu prvenstveno zato što smatramo da njen scenario odskače od proseka. Kada se u jednoj igri pomešaju kidnapovanja, okultni obredi, ubistva, krijumčarenje droge, potraga za piratskim blagom, i kada se sve to događa na raznim meridijanima sveta (Francuska, Meksiko, Karipska ostrva i Engleska), onda to predstavlja koncept koji garantuje da će se na takvu igru „primiti" mnogi avanturisti. Zašto i vi ne biste bili među njima?

Slobodan MACEDONIĆ

ŽANR: avantura

PLATFORMA: 486/66, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

87

Odlična priča, paralelno vođenje dva lika, sjajna grafika.

Avantura bez izrazitih mana.



Lands of Lore II

Guardians of Destiny

Nema nikakve sumnje čak i među najvećim skepticima, da su Drevni bogovi nekada posetili zemaljsku ravan postojanja Zapisi o tome su retki ili ne postoje (u krajnjoj liniji, to se desilo veoma davno), ali ubedljivost i istrajnost nekih legendi održale su sećanja živima Možemo biti sasvim sigurni do se u prošlosti dogodilo nešto specijalno, ali ko su uopšte bili ti Drevni bogovi i zašto ih više nema? Odgovore na ova pitanja naći ćete u priči „Čuvari sudbine"

Ovo su reči na koje su svi pravi ljubitelji FRP igara čekali preko tri godine To je zaista dug vremenski period, ali čekanje se isplatilo - *Lands of Lore 2 Guardians of Destiny* konačno je stigao i opravdao (skoro) sva očekivanja.

Radnja *Lands of Lorea 2* odvija se nekoliko godina pošto je tročlana grupa heroja uspela da porazi čarobnicu Scotiu i tako spreči propast kraljevine Gledstoun. U momentu kada je shvatila da joj je kucnuo poslednji čas Scotia je odlučila da svoju najveću moć (čarolija koja čoveku daje mogućnost da se pretvara u različita bića) preda svom sinu Luteru putem astralne transmisije. Njena namera je uspela, ali samo delimično, jer je tokom prenosa čarolije došlo do nekakve greške. Umesto da primi majčin „poklon" u ispravnom obliku, na Lutera je palo prokletstvo da ne može svesno da kontroliše sopstvene transformacije u majušnog guštera i ogromnu zver visine tri metra Svestan nedela svoje majke, Luter je mirno prihvatio da bude bačen u tamnicu i da tamo provede ostatak nesrećnog života. Stvari će se međutim, zakomplikovati kada Drarakl poslednji Drevni bog koji je ostao na Zemlji, sazna da su Scotijini eksperimenti inicirali uskrsnuće zlog Boga po imenu Belajal koji je nekada davno pogubljen zato što se mešao u zemaljski život. Pod izgovorom da ga šalje u potragu za lekom protiv prokletstva, Drarakl će poslati Lutera u veliku avanturu kroz koju će momak morati da okaje majčine grehe

Razočarenje za poklonike FRP avantura verovatno će predstavljati činjenica da *Lands of Lore 2* ima malo toga zajedničkog sa osnovnim postulatima ovog žanra kompjuterskih igara. Naime igrač vodi samo jedan lik (Lutera) i na njegove karakterne i fizičke osobine nikako ne može uticati Zbog toga se *Lands of Lore 2* pre može smatrati arkadnom avanturom tipa *Realms of the Haunting* nego ozbiljnom FRP igrom kakav je, recimo bio prvi deo S obzirom da igra ipak ima neke elemente koji su karakteristični za većinu FRP-ova (višestepene magije alhemijske kombinacije magični predmeti i sl) napreciznija definicija bi bila da ona predstavlja hibrid između *Doom*olike arkadne avanture i FRP igre



Kompleksnost scenarija i njegova dužina jeste najbolja karakteristika avanutre *Guardians of Destiny* Igrač treba da istraži svet koji se sastoji od preko dvadeset celina (džungle, planine pećine, zamkovi, gradovi, sela, katakombe itd) i da poput mozaika složi priču o Drevnim bogovima i njihovoro usudu Neophodnu pomoć za ostvarenje ovog zadatka Luteru će pružiti tri ličnosti poznate iz prvog *Lands of Lorea* bog Drarakl, gušteroliki ratnik sa četiri ruke Bakata i prelepa čarobnica Doun, sada u tumačenju glumice za kojom će igrači muškog roda sasvim sigurno uzdisati

U tehničkom pogledu *Lands of Lore 2* odlikuje se kako dobrim, tako i nešto lošijim osobinama Za grafiku se može reći da je izuzetno lepa (raznolike i detljne teksture), renderovane animacije su vrhunskog kvaliteta, a zvučna podloga je zaista izvanredna. Ono što najviše smeta jeste pomalo zastareli 3D engine koji je nastao pre otprilike dve godine Dugotrajno odlaganje datuma izlaska igre na tržište pregazilo je ovaj engine, što se najbolje može videti po tome što su likovi i ostali objekti u prostoru skloni izrazitoj pikselizaciji. Takođe, filmski materijal (scene u kojima se pojavljuju glumci) digitalizovan je kvalitetom koji je ispod današnjeg proseka u toj oblasti, a to se opet može pripisati kašnjenju igre





Luterova sposobnost da menja svoj telesni izgled u tri oblika je ključni faktor za rešavanje brojnih zadataka na koje će nailaziti na svom putovanju. U početku je problem to što se transformacije dešavaju po slučajnom principu, da bi negde od polovine igre one postale kontrolisane, tj. od onog momenta kada Luter nauči magiju koja mu to omogućava Transformacijom u guštera Luter postaje izuzetno brz može da se provlači kroz pukotine na zidovima i stenama i da tako dolazi do mesta koja bi u suprotnom bila nepristupačna, i ima skoro neograničene zalihe magijskih poena Sa druge strane, gušter je veoma lak plen za većinu neprijatelja. Oblik gigantske zveri omogućava Luteru da podiže i pomera objekte (stene sanduke i sl) koje inače ne bi mogao u ljudskoj formi da razbija zidove i relativno lako bez upotrebe oružja ubija protivnike Na žalost, u takvom obliku on je spor trom i ne može da baca magije Ljudska forma predstavlja neku vrstu aritmetičke sredine" između ove dve krajnosti

„Westwood Studios" su sa *Lands of Lore 2* napravili dobar posao Zagriženi pobornici FRP igara će sigurno imati još neke zamerke koje mi u ovom tekstu nismo stigli da pomenemo no, većina ostalih igrača to neće ni primetiti Na kraju nam jedino ostaje da vam poručimo - igrajte *Lands of Lore 2*, nećete se pokajati

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ZANR: arkadna/FRP avantura

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

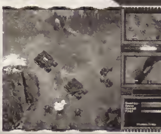
MEDIJUM: 4 kompakt diska

90

Odličan scenario, grafika i animacije.

Pomalo zastareo 3D engine. Igra nije pravi FRP.





Conquest Earth

Sredinom 1995 godine NASA je izgubila svoj probni satelit Galileo, koji je svoju dugu misiju završio prolazeći kroz atmosferu Jupitera. Stanovnici Jupitera su sa iznenađenjem posmatrali objekat bizarnog i čvrstog oblika koji prodire ka centru njihove planete. Da li je moguće da objekat dolazi sa nenaseljene planete čvrste strukture SOL 3, sa opasnim i otrovnim kiseonikom?

... Naučnici na Zemlji su očekivali gomile informacija od izgubljenog satelita koji je prodirao kroz atmosferu Jupitera. Podaci koji su stizali bili su više nego iznenađujući ...

Poplava strategija u realnom vremenu izbacila je na naše obale još jednu igru koncepta „dobri zemljani - zli vanzemaljci". Program je dizajnersko i programersko delo „Eidos Interactivea", glavnih krivaca za današnju popularnost *Tomb Raidera*. Kao što je pomenuta igra stekla ogromnu popularnost među avanturistima, tako će *Pokoravanje Zemlje* doneti dosta iznenađenja ljubiteljima strateških igara.

Grafički kvalitet animacija i same igre je fantastičan. Precizno iscrtani likovi, vozila i građevine zemljana uz neobične morfing elemente koje poseduju Jovijanci (Jovians, kako se vanzemaljci u igri zovu) na svojim trupama i vozilima, čini program malim remek-delom strateških igara. U slučaju da očekujete *Command & Conquer* plagijat (kakvih sada zaista ima mnogo), bićete razočarani činjenicom da u ovoj igri ima poprilično neuobičajenih opcija potpomognutih izazovnim upravljačkim interfejsom. Igra je podeljena na deo posvećen vanzemaljcima i njihovom osvajačkom pohodu, dok je drugi deo posvećen sirotim zemljanima sa zastarelom tehnologijom, koji se bore za svoju majčicu Zemlju. Kompletni interfejs (uključujući i glavni meni) menja izgled u zavisnosti od odabrane rase. Za početak je preporučljivo odabrati ljude, da bi kasnije intuitivno zaključili šta je koja oznaka i komanda u vanzemljskoj kampanji (sve je predstavljeno iskrivljenim slovima ili neobičnim simbolima). Pojedinačne misije predstavljaju čiste bitke bez dela pripremanja za napad ili odbranu Zemlje.

Kampanja vezana za odbranu Zemlje po elementima izvođenja neodoljivo podseća na *UFO: Enemy Unknown* ili njegove naslednike *X-Com*. U centralnom delu ekrana dominira 3D globus Zemljine kugle sa dvadesetak označenih gradova belim tačkama. Sa desne strane su sateliti koji trenutno orbitiraju iznad Zemljine atmosfere. Maksimalno ih može biti osam (tri na početku). Oni služe za brže otkrivanje promena na planeti, atmosferi ili kao pomoć u misijama (laserski sateliti). Ispod su dati trenutni parametri satelita (brzina orbitiranja, preostala energija, rok trajanja). Ispod globusa se nalazi vreme, datum i prozor sa najnovijim informacijama (uslovi u odabranom gradu ili izveštaj o proizvodnji jedinica). U gornjem delu ekrana su ikone preko kojih se praktično kontroliše sve u igri. Ikona sa epruvetom vas uvodi u ekran za proizvodnju i istraživanje jedinica ili objekata u pojedinačnim gradovima. Treba skrenuti pažnju da samo jedinice i objekte koje ste proizveli možete koristiti za izgradnju tokom misija. Druga ikona sa strelicom vas vodi na kartu sveta sa gradovima označenim tačkama (zelene - vaš grad, bele - bez jedinica i crvene - u opasnosti, neophodna akcija). Ukoliko grad nestane sa mape, vanzemaljci su ga kolonizovali. Klikom na tačke u kojima imate razvijenu proizvodnju možete vršiti transfer u druge gradove koji su u opasnosti pružajući im veću podršku (ikone u dnu ekrana). Uvek treba prebacivati različite objekte. Naročito su korisni Purifiering Man jedinice ili Air purifier objekti koji prečišćavaju atmosferu od otrovnog sumpora koji Jovijanci „pumpaju" u atmosferu prilagođavajući je sebi i ujedno trujući zemljane u procesu. U misijama ne postoji famozni „fog of war", već može doći do stvaranja previše sumpornih oblaka u kojima se obične jedinice ne snalaze (pošto se ništa ne vidi). Bez pomenutih objekata ili jedinica, može vam se lako desiti da vas nešto „zaskoči" u žućkastoj magli. Borba na terenu tj. misije, dešavaju se samo u gradovima koji su ugroženi. Slanje interventne ekipe vrši se odabirom grada i klikom na zelenu ikonu u gornjem delu ekrana.

Za svaku misiju dobijate poprilični novčani kapital koji je ekvivalentan broju gradova koje posedujete tj. imate prisutne jedinice i razvijenu proizvodnju. Meni za izgradnju objekata, jedinica i specijalne komande dobijate preko tastera space na tastaturi. Takođe, uz gomilu drugih skraćenica sa L tasterom aktivirate postojeći laserski satelit u orbiti kojim možete pržiti vanzemaljce. Kontrola jedinica je standardna, sem promene tastera miša (desni je selektovanje, levi akcija) što će veterane i strateške lisce u ovim igrama sigurno u početku zbunjivati. Pored standardnog upravljanja za igru je razvijena i nova „direct control" tehnika (klik dva puta dok se ne pojavi šaka iznad jedinice) pomoću koje upravljate jedinicom preko kursorskih tastera. Izuzetno velikoj realističnosti u grafičkom dizajnu, sem izgleda terena i eksplozija, pridodaju i različiti vojnici istog vojnog roda. U jedinici običnih Infantryman trupa svi imaju iste maskirne uniforme, ali tu ima vojnika sa plavom, smeđom ili crnom kosom, pa čak i druge rase (crnci). Specijalne kontrole i manevri (pronađi i uništi, čuvaj, opkoli...) mogu se odabrati preko crvenih ili plavih opcija iz menija za izgradnju. Sa desne strane se nalaze ekrani sa statističkim podacima odabrane jedinice i animacijama. Drugačije animacije se prikazuju tokom proizvodnje jedinica, uništavanja vaše ili suparnikove baze ili bilo koje druge akcije tokom igre (animacija ima 65000). Postoje specijalne noćne misije, gde opet grafički dizajn igre dominira (npr. uključeni farovi vozila i slaba svetla). U igri je zastupljeno oko petnaest vrsta različitih terena sa svojstvenim efektima. Objekata i jedinica ima mnogo, ako tome dodamo potpuno drugačije objekte i jedinice (ne samo po izgledu) u kampanji vanzemaljaca dobićemo za sada najkompleksniju stratešku igru u realnom vremenu.

Ono što je autora teksta posebno oduševilo je muzička podloga igre. Za teme se pobrinula tehno etiketa „Eatstatic" za koju trenutno radi dosta poznatih izvođača trance i goa trance muzike. Konkretno, sem obilja tema u igri se nalaze i dve remix verzije pesme *Transform* grupe „Transformation" izdate januara ove godine. Sa druge strane, semplovi i muzički efekti su izvrsnog kvaliteta, od propratnog baršunastog muškog vokala do različitih uzvika i komentara jedinica. Sve ovo povlači i jednu negativnu karakteristiku – hardver. Za idealne performanse preporučuje se P200 MMX sa akceleratorom za grafičku karticu.

Branislav BABOVIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ZANR: strateska igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

92

Odlična grafika, savršene animacije i još bolja muzika.

Hardverski prohtevi ne znaju za granice.

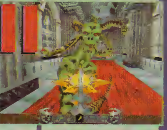
Hexen II

Eidolon baci pogled na kristalnu kuglu i zlobno se osmehnu. Bio je više nego zadovoljan. Glad, Smrt, Bolest i Rat obavili su svoje zadatke bolje nego što je to mogao da očekuje. Ceo Thyrion je već godinu dana bio na kolenima zahvaljujući četvorici jahača apokalipse i njihovim armijama mraka. Eidolon zaista nije imao razloga za brigu zato što mu je uspelo ono što njegovim prethodnicima, D'Sparilu i Koraxu, nije. Patetični pokušaji dvojice mladih Serpent Raidera da pokore Thyrion završili su se neslavno, ali je zato on, Eidolon, poslednji i najjači Serpent Raider sada bio uveren da ga više niko i ništa ne može sprečiti da nastavi započeta osvajanja. Ali, nekoliko trenutaka kasnije iz sanjarenja ga je prenula buka koja je dolazila iz obližnjeg hodnika. U dvoranu je utrčao glasnik sa neobičnom vešću: negde u okolini zamka Blackmarsh primećen je usamljeni ratnik koji se drznuo da napadne jedno stražarsko mesto. Eidolon je potpuno nezainteresovano saslušao poruku, a zatim pomislio kako bi trebalo da kazni glasnika i da izda naređenje da mu se više ne prenose glupe i nebitne vesti poput ove poslednje. Bila je to fatalna greška.

Trilogija „The Chronicle of Deeds" konačno je dobila završno poglavlje. Posle *Heretica* i *Hexena*, „Raven Software" je u saradnji sa „id Softwareom" objavio igru *Hexen II* koja zaokružuje storiju o zemlji Thyrion i trojici polubogova (Serpent Raiders) koji su pokušavali da je osvoje u periodu od dve hiljade godina. Prva dvojica su definitivno propala, a da li će treći imati više sreće, zavisi od veštine i strpljenja igrača koji se bude latio plemenitog zadatka da zaštiti Thyrion od zavojevača.

Hexen II je prva, a po svemu sudeći i poslednja igra koja koristi originalni *Quakeov* 3D engine. Naime, sve igre koje će se u narednom periodu pojavljivati pod pokroviteljstvom „id Softwarea" pokretaće tehnički napredniji engine *Quakea 2*. Ipak, za potrebe novog *Hexena* postojeći 3D engine je donekle modifikovan. Za ovu priliku izdvojićemo dve stvari: prvo, vodene površine su postale transparentne (kao u *Tomb Raideru*, samo još bolje), tako da igrač relativno jasno može videti šta ga čeka pod vodom kada zaroni, i drugo, objekti poput stolica, stolova, buradi, polica i sl. mogu se pomerati i/ili lomiti, što je u nekim slučajevima ključno za uspešno rešavanje zadataka. U kontekstu svega ovoga treba reći da je *Hexen II* vizuelno daleko atraktivnija igra od *Quakea*. Iako je baziran na istom 3D engineu, on je svetliji, šareniji i raznovrsniji po broju objekata i složenih tekstura, a to ga čini privlačnijim za igranje. Sve to, razume se, ima i svoju cenu: *Hexen II* je oko tri puta glomazniji od *Quakea*, a učitavanje pozicija (nivoa) je više nego duplo sporije (podrazumeva se ista računarska konfiguracija).

Prvi *Hexen* je svojevremeno privukao pažnju između ostalog i zbog toga što je to bila prva igra koja je narušila do tada čvrsto ustoličenu koncepciju po kojoj se *Doom*olike igre sastoje iz serije nezavisnih nivoa koji u osnovi imaju isti cilj (poubijaj sve što mrda i nađi izlaz). Grupisanjem po tri nivoa u jednu celinu, pri čemu su oni međusobno povezani tako da je prelazak sa jednog na drugi nivo slobodan, te uvođenjem avanturističkih elemenata u igru, autori su uspeli da od *Hexena* naprave neobičnu i prilično složenu *Doom*ačinu koja, upravo zbog tih osobina i uprkos svojim kvalitetima, nije postigla zasluženi uspeh, što je autor ovih redova u opisu za istu igru (SK 12/95) i predvideo. Radeći na drugom delu autori su otišli korak dalje i igru koncipirali tako da se ona zapravo sastoji od pet (!) nivoa. Ovde, međutim, treba staviti znak jednakosti između nivoa i epizode. Stvar je u tome što *Hexen II* čini pet gigantskih nivoa (Blackmarsh, Mazaera, Thysis, Septimus i Blackmarsh, part II) koji se opet sastoje od šest ili više podnivoa. Svaki nivo, odnosno deo zemlje Thyrion je igra za sebe zato što ima jedinstvenu grafiku (srednjovekovni, južnoamerički, egipatski i starorimski stil), specifične neprijatelje i tačno utvrđene avanturističke zadatke koji se moraju odraditi. U takvim uslovima igrač praktično mora „paralelno" igrati sve podnivoe, prelaziti sa jednog na drugi i tako rešavati postavljene zadatke. Kada se zadatak vezan za određeni svet ispuni, igraču predstoji borba sa čuvarem tog sveta (jedan od jahača apokalipse), ili sa Eidolonom, ako je u pitanju peti, tj. poslednji deo igre.







Ovoga puta na raspolaganju su četiri lika (crusader, paladin, assassin i necromancer) koji se razlikuju kako po oružju koje nose, tako i po karakteru, odnosno osobinama. Karakterne crte likova nisu kao u mnogim igrama nebitna stvar, već zaista utiču na njihovo ponašanje tokom borbi. Krstaš, na primer, ima mogućnost da u kritičnim momentima kada mu životni poeni padnu skoro na nulu sam sebe izleči (dakle, bez upotrebe bilo kakvih napitaka) i da crpi snagu od nekih neprijatelja koje je prethodno ubio. Ostali likovi ne poseduju ove mogućnosti, ali zato imaju druge specifične osobine.

To što *Hexen II* radi pod Windows 95 operativnim sistemom jeste prednost u odnosu na *Quake* koji je čista DOS aplikacija. Ovakva konstatacija u prvom momentu može da zvuči čudno, no ona je ipak utemeljena na dvema realnim činjenicama. Upravo zahvaljujući Windowsima, *Hexen II* (za razliku od *Quakea*) ne zahteva VESA 2.0 kompatibilnu video karticu da bi radio u nekoj od SVGA rezolucija (od 640 x 480 pa naviše). S obzirom da je broj kartica koje podržavaju ovaj standard još uvek relativno mali, nije teško zaključiti da će većina prosečnih vlasnika računara tek sada moći da sagleda pravi kvalitet *Quakeovog* 3D enginea kada se on pokrene u visokoj rezoluciji. Isto tako, retki vlasnici 3D kartica opremljenih 3Dfx setom čipova mogu uživati u posebnoj verziji igre *(GL Hexen II)* koja donosi specijalna poboljšanja.

Hexen II je sjajna igra koju vam iskreno preporučujemo, ali samo ukoliko spadate u ljude koji vole komplikovanje igre ovoga tipa. U protivnom zadržite se na *Shadow Warrioru*.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

90

Tehnička superiornost. Igra na granici između arkade i avanture.

Velika složnost misija nije po svačijem ukusu.

Shadow Warrior

Duke Nukem 3D je po mišljenju mnogih igrača najbolja *Doom*olika igra svih vremena. Iako sasvim prosečna u tehničkom pogledu, ova pucačina je doživela senzacionalan uspeh, a njen glavni junak, gos'n Djuk Nukem, po zanimanju profesionalni utamanjivač vanzemaljskog ološa, postao je toliko popularan lik da je njegova kandidatura za naredne predsedničke izbore u SAD po svemu sudeći gotova stvar. Firma „3D Realms Entertainment" koja, inače, stoji iza *Duke Nukema 3D* iskoristila je ovaj uspeh na najbolji mogući način time što je drugim kompanijama prodala prava za korišćenje 3D enginea koji je izvorno pisan za potrebe *Dukea* (rezultat toga su *Powerslave*, *Blood* i *Redneck Rampage*) a u isto vreme i sama objavila pakete dodatnih misija za originalnu igru. Približno godinu i po dana pošto je Djuk očistio rodnu nam planetu od svemirskih zavojevača, „3D Realms" je predstavio dugo najavljivani *Shadow Warrior*.

Inspiraciju za *Shadow Warriora* autori su našli u hongkongškim akcionim filmovima „dž" kategorije koji su naročitu prođu imali u vreme najveće popularnosti legendarnog Brusa Lija. O umetničkim i zanatskim dometima ovih filmova naravno ne treba trošiti reči, ali je sigurno da su oni bili (i još uvek jesu) dobra zabava za publiku koja je oduvek volela da se divi golorukim istočnjačkim herojima koji su u stanju da za trideset sekundi onesposobe tridesetoricu naoružanih protivnika.



Lo Wang, alias Ratnik Senke, upravo je junak takvog kova. Naoružan sopstvenim pesnicama i ubojitim mačem, on po oprobanom scenariju odlučuje da se suprotstavi naučniku i industrijalcu po imenu Zilla koji je istovremeno i jedan od glavnih bosova kineske mafije. Iako vaspitavan i obučavan u tradicionalnom maniru, Lo Wang se neće ustezati da uzme u ruke i proizvode moderne tehnologije, od automatskog pištolja, pa sve do lansera nuklearnih bojevih glava.



Ono što se odmah po startovanju *Shadow Warriora* da primetiti jeste neverovatna sličnost u vizuelnom pogledu između ove igre i *Duke Nukema 3D*. To je u velikoj meri posledica korišćenja istog 3D enginea, ali i nekih dizajnerskih rešenja poput vrsta i tipova tekstura, izbora boja, osvetljenja itd. Igra je podeljena u dve epizode, pri čemu se prva sastoji od svega četiri nivoa (radi se zapravo o „shareware" verziji koja je dostupna već neko vreme), dok drugu epizodu čini narednih osamnaest nivoa. Tu su i neizbežni „deathmatch" nivoi, kao i neophodna programska podrška za kreiranje sopstvenih nivoa.



Imajući u vidu sličnost između pomenutih igara, ovde ćemo istaći samo specifičnosti *Shadow Warriora*. Na velikom broju nivoa igrač nailazi na različite vrste vozila (tenkovi, čamci, borna kola, transporteri itd.) kojima su zajedničke dve stvari: sva su opremljena naoružanjem i sva se nalaze u neispravnom stanju. Tada je najpre potrebno pronaći kutiju sa alatom, zatim popraviti vozilo, a onda ga iskoristiti za potrebe tamanjenja protivnika. Druga zanimljivost su karakteristični likovi iz crtanih filmova japanske produkcije. Ovi likovi (većinom nage devojke) nemaju neku svrhu u igri i ubačeni su najviše zbog zanimljivih komentara Lo Wanga. Moramo pohvaliti i „soundtrack" za ovu igru koji se na CD-u nalazi isključivo u obliku audio zapisa. Slušajući genijalnu muziku koja prati *Shadow Warriora* ne možemo da se otmemo utisku da je ona bolja od većine onoga što se trenutno vrti na muzičkim satelitskim stanicama.

Autorima zameramo to što se nisu potrudili da unesu bilo kakva poboljšanja u postojeći 3D engine, tako da *Shadow Warrior* pati od istih boljki kao i *Duke Nukem 3D*, s tim što to ovde dodatno dobija na težini zato što je između dve igre protekao dovoljno dugačak vremenski period u kome se moglo što-šta i uraditi. Na primer, neprijateljski likovi na prosečnom odstojanju čak i u visokoj rezoluciji deluju veoma grubo („kockasto"), a kada se nađu u neposrednoj blizini glavnog junaka, više liče na gomilu raznobojnih kvadratića, nego na neki oblik koji ima bilo kakvog smisla. Takođe, pri podizanju i spuštanju pogleda dolazi do izrazito jakih deformacija oblika okolnih objekata, što, recimo, nije slučaj kod *Quakeovog* 3D enginea.

Ove mane su ipak sitnica u odnosu na zabavu koju *Shadow Warrior* nudi. Sve ono najbolje što je imao *Duke Nukem 3D* ima i ova igra: zaraznost, duhovitost (npr. u jednoj sceni se pojavljuje Lara Kroft u zanimljivom položaju), smešne i sarkastične komentare glavnog junaka (često i ispod granice dobrog ukusa), atraktivno dizajnirane nivoe i, što je za većinu ljubitelja ovakvih igara vrlo bitno, naglašenu brutalnost i surovost. *Shadow Warrior* nema ambiciju da se poput *Hexena II* svidi i onima koji od *Doom*ačine traže nešto više od pukog uništavanja neprijateljskih sprajtova. To je igra u kojoj je na svakom nivou cilj sakupiti tri-četiri ključa, pobiti sve što hoda, skače, trči i leti, a onda sve to ponoviti na sledećem nivou, i tako dalje sve do poslednjeg okršaja sa Zillom. Krvi, naravno, ima na sve strane, delovi tela lete kao konfete, ali to je recept koji je oduvek palio, pa nema razloga da ne upali i ovoga puta.

Shadow Warrior je jedini dostojan naslednik *Duke Nukema 3D*. Ovo nije nikakvo iznenađenje ako se zna da su obe igre delo jednog istog autorskog tima. Jedini problem je u tome što se ova odlična igra pojavila u pogrešno vreme, odnosno uz zakašnjenje od nekih devet meseci, pa i više. Da smo *Shadow Warriora* mogli da igramo početkom ove godine ili još ranije, nema sumnje da bi danas veliki broj igrača za svoju najomiljeniju *Doom*ačinu isticao upravo ovu igru. Međutim, nepotrebno odugovlačenje, za koje nema nikakvog opravdanja pošto da je 3D engine već postojao u momentu kada je rad na igri započeo, doveo je do toga da *Shadow Warrior* bude objavljen u momentu kada se na tržištu već nalaze (ili će se ubrzo naći) daleko naprednija ostvarenja kao što su *Hexen II*, *Dark Forces 2*, *Unreal*, *Quake 2* itd. U takvoj konkurenciji adut „3D Realmsa" teško da će moći da ponovi uspeh *Duke Nukema 3D*, iako to realno zaslužuje.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

85

Podjednako dobro i zarazno kao i Duke Nukem 3D. Odlična muzika.

Prevaziđeni 3D engine.

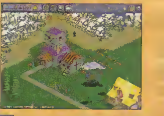
Beasts & Bumpkins

Igra vas stavlja u kožu Lorda Mildewa: lord koga je senilni i šašavi kralj oterao sa svoje teritorije jer nije želeo da mu se pokori. Sada se vaš imetak sastoji od malog parčeta zemlje na kojoj živi nekolicina seljana koja vam je ostala privržena.

Vaš prvi zadatak je da povećate populaciju u selu i formirate stado krava. Zaista zvuči lako kao što jeste, ali morate voditi računa o malom milionu sitnica. Da bi vaši seljani imali gde da spavaju i gde da se razmnožavaju morate im sagraditi kućice (peasant hut). Postavite i nekoliko pilićarnika (chicken's house) da ne bi pomrli od gladi. Gradnjom Builders Guilda dobijate radnike koji rade dva puta brže od običnih seljana, tako da će se sve gradnje u selu završavati u kraćem roku. Vreme protiče veoma brzo, tako da to doprinosi dinamici igre, ali vam može i zasmetati jer ponekad nećete stići da završite sve u roku. Godišnja doba traju koliko i jedan dan, tako da svaki novi dan donosi nove vremenske uslove. Noću se seljani povlače u kuće iz kojih dopiru simpatični komentari tipa 'Wee need a women's company', zatim ženski 'Yesss pleeease!' i njima slični. Svi događaji u igri su propraćeni nekim zvukom, svaki novi dan započinje kukurikanjem, oko krava (a i oko seljana) zuje muve, da su pravi stočari dokazuju tako što često glasno podriguju ili puštaju gasove. Zvučni efekti imaju važnu ulogu u ovoj igri: kada čujete seljaka kako viče 'Ya-hooo!' budite sigurni da ćete uskoro u selu dobiti prinovu, a ispred kućice će sedeti majka sa bebom u naručju. Zujanje ose vas upozorava da vas ista ogromnih razmera uskoro može napasti, zavijanje vukova vas podseća da zatvorite kapiju na farmi i zaštitite svoje stado. No, o neprijateljima kasnije. U selu uvek morate imati bar jednog muškarca i ženu, da ne ostanete bez podmlatka. Odrasli seljani brzo mutiraju u starce, a od njih nećete imati nikakave vajde, jer oni samo tumaraju po selu, jedu i piju. Da bi imali dovoljno hrane, pored pilićarnika, morate u proleće zasaditi pšenicu, koju će požnjeti u jesen (odlično urađen deo: svi dolaze na polje, kose pšenicu i džakove nose u pekaru). Mleko dobijate od krava, vodu iz bunara koji ćete moći da gradite kasnije. Ukoliko sve radite kako treba, često ćete čuti 'Our leader is truly great!' ili 'What a nice place!'. Oko sela rastu pečurke od kojih su neke opasne (sive), a neke popunjavaju energiju do maksimuma (crvene). Iznad osobe koja govori pojavljuje se stripski oblačić, tako da kada čujete 'I am hungry' znate koga da selektujete. Jedini koji ne mogu ništa korisno da rade u selu su deca i starci. Ostali su aktivni, muškarci na primer mogu da grade, žene muzu krave. Vojnike ćete moći da stvarate u kasnijim misijama, i oni ne stare i ne učestvuju u razmnožavanju. Međutim, svakog vojnika možete ražalovati (time opet postaje obični farmer Jack) slanjem u Footman's guild (na isti način se vojnik i pravi). Da biste odbranili selo morate uvek imati bar tri vojnika. Kasnije će taj broj biti više nego nedovoljan, ali u početku vas samo napadaju već pomenute ogromne ose, koje uglavnom idu na krave i žene, potom vukovi koji se orijentišu na decu i stado. Zombiji su u vlasništvu Dark Lorda, koji želi da kraljevstvo naseli silama mraka, jer je kralj koji vas je proterao u međuvremenu umro. U slučaju da nemate vojnika u selu, žitelji će se braniti kamenjem što je zaista simpatično animirano. Uopšte, cela igra ima izvesnu dozu duhovitosti i šarma. Nije previše ozbiljna (ne mešati sa teška) i odlična je za one koji prvi put žele da probaju igre ovog tipa, mada će i za iskusnije igrače predstavljati pravu zanimaciju, uprkos tome što može da se pređe za manje od nedelju dana. Misije kojih ima trideset logično će postajati sve teže i teže i imaćete više opcija na raspolaganju. Za odbranu će vam biti dragocen stari čarobnjak (konačno starac koji nečemu služi) ili sveštenik koji imaju na raspolaganju sijaset magija, a aktiviraju se po principu point and click.









Posebnu pažnju morate obratiti na finansije, jer svaka gradnja iziskuje novac. Klikom na ikonicu sa novčićima imate uvid u kompletnu situaciju u selu. Tu se regulišu cene hrane, takse, donacije za crkvu. Kada budete poskupljivali životne namirnice, vodite računa da ne preterate jer će se često dešavati da neko nešto uzme, a ne plati. Ovde još imate uvid i u populaciju, koliko je stanovnika u selu, koliko je bilo rođenja, odlazaka na onaj svet, da li su seljani srećni, koliki su prihodi i rashodi, krađe, ubistva itd. U igri postoji veoma lepo urađen help, zapravo pre neka vrsta on-line tutora koji se javlja kada god vam neka nova opcija postane dostupna. Igra je zaista vredna pažnje i ovo ovde napisano može preneti samo delić atmosfere iz igre.

Za kraj da pomenemo ekipu koja je uradila igru, u pitanju je „Worldweaver Productions", a igra izlazi pod etiketom „Electronic Artsa".

Božo KRSTAJIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: P/60, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8 9

Dopadljivost, atmosfera.

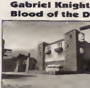
Loša mapa, prebrz razvoj događaja

Drachen Zor



U mističnoj zemlji Drakkor leži Zmajska Kapija koju Imperator zove *Drachen Zor*. Iz svih krajeva zemlje doći će ratnici da se u slavu svog klana bore za kapiju i njenu moć i ponesu titulu Gospodara Zmajske Kapije. Ovo je uvod u novu tabačinu koja dolazi iz „South Peaka" Tako opet na jednom mestu imamo šesnaest likova koji će jedan drugome da lome kosti brojnim specijalnim potezima, comboama i magijom, i to sve u devet različitih arena. Interesantna je mogućnost sklapanja saveza sa protivnikom, pa se u sledećoj rundi on bori na vašoj strani. U „South Peaku" hvale veštačku inteligenciju protivnika koji brzo uče i prilagođavaju se vašem stilu borbe. Kao i sve nove igre, i *Drachen Zor* podržava igranje preko Mreže i Interneta (dk)

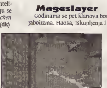
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Kada se pomenu igre *Sins of the Fathers* i *The Beast Within* svakom pravom avanturisti pomalo zaigra srce. Svim obožavateljima avantura Gebrijel Najta sigurno će biti veoma drago da znaju da će sredinom leta naredne godine imati prilike da rešavaju novu okultnu misteriju. Autorka serijala **Džejn Džensen** je ovoga puta priču smestila u malo selo negde u Evropi (ponovo se radi o mestu koje zaista postoji, ali se njegovo ime za sada drži u tajnosti) u koje Gebrijel dolazi na poziv lokalnog plemića koji, inače ima nekakve veze sa familijom Riter. Međutim, već prve večeri plemićev sinčić biva kidnapovan i odveden u nepoznatom pravcu. Gebrijel započinje istragu, a ubrzo će mu se pridružiti Grejs, kao i njegov stari drugar, inspektor Mosli koga se sećamo iz prvog dela *Sins of the Fathers*. Specifičnost trećeg nastavka je u tome što će to biti renderovana 3D igra *(Doom?)* sa slobodnim i kontinualnim kretanjem u prostoru. Pomenuto selo i okolina biće preneti na računar onako kako zaista izgledaju u stvarnosti, što znači da će igrač imati utisak da se nalazi u nekakvom virtuelnom svetu. Dijalozi između likova i sve ključne scene biće urađene filmski i potom digitalizovane. Zaigralo vam je srce, zar ne? **(sm)**

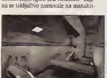
Mageslayer

Godinama se pet klanova borilo da oslobode ljude od zlih magova. Klanovi Znanja, Dijabolizma, Haosa, Iskupljenja i Zemlje naučili su da koriste Sunčanu kuglu i Zvezdani kamen i da iz njih crpu svoju moć. Prilikom poslednje najezde magova klan Znanja i Zvezdani kamen su uništeni, i sada ostaje vođama preostalih klanova da unište magove zauvek. U ovoj pucačini u trećem licu birate između Warlocka(klan Haosa), Arch Demona(klan Dijabolizma), Inquisitora(klan Iskupljenja) i Earthlord(klan Zemlje). Svaki od likova ima specifične sposobnosti i čarolije, ali ipak najjača su oružja za blisku borbu jer pogled iz trećeg lica ograničava vidokrug. *Mageslayer* podržava 3D akceleratorske kartice i DirectX, a u mrežnoj verziji može učestvovati do šesnaest igrača **(dk)**

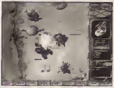


Prey

Paralelno sa radom na igri *Shadow Warrior* u „3D Realmsu" započeli su sa razvojem novog 3D enginea po imenu „Portal Technology" koji predstavlja značajan iskorak napred u odnosu na sve trenutno poznate programske rutine na kojima se baziraju aktuelne 3D igre. Prva *Doom*ačina koja koristi prednosti nove tehnologije (apsolutna sloboda kretanja, visoka rezolucija sa High Color paletom boja, unapređeni sistem za animaciju likova) jeste *Prey*, futuristička priča o američkom Indijancu Talonu Brejvu koji pukim slučajem biva uvučen u jednu veliku SF avanturu (novi Flaš Gordon?). Za razliku od dosadašnjih igara „3D Realmsa" koje su se isključivo zasnivale na masakriranju svega živog što se nađe u dometu oružja glavnog junaka, *Prey* će biti svojevrsni test inteligencije, iako se, naravno, ni arkadni elementi ne mogu zanemariti. „Loša" vest je da će igra bezuslovno tražiti neku od 3D kartica sa 3Dfx ili Rendition setom čipova. Datum izlaska *Preya* još nije utvrđen, ali bi to trebalo da bude negde na proleće iduće godine **(sm)**

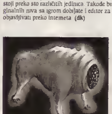


Extreme Tactics



Iz firme „Media Station" dolazi nam još jedna strategija u realnom vremenu. Na planeti Calabria stanovništvo se podelilo u dva klana. Klan Bloodfox koji žele da upotrebe preostale zalihe coolar kristala da poprave šta se može, a pripadnici klana HammerHawk žele da sagrade svemirski brod i nađu novu planetu za život. Pošto su Clabrijanci krajnje netolerantni ljudi, drugi klan mora biti uništen. Kao resurse koristite pomenute coolar kristale i otpadno gvožđe koje ostaje na bojnom polju. Jedinice sami kreirate, birate između petnaest šasija i dvadeset tipova oružja i štitova tako da zapravo postoji preko sto različitih jedinica. Takođe birate pogon i stepen inteligencije jedinice. Pored trideset originalnih nivoa sa igrom dobijate i editor za mape, a dodatne nivoe i dizajne vozila „media Station" će objavljivati preko Interneta **(dk)**

Halflife



I „Sierra" je od „id Softwarea" otkupila *Quake II* engine i iskoristila ga za svoju najnoviju 3D akcionu igru u prvom licu - *Halflife*. U napuštenom postrojenju za lansiranje nuklearnih projektila naučnici su uspeli da otvore dimenzionu kapiju (a gde bi drugde neko želio da otvara dimenzionu kapiju),a vi nemate pametnija posla nego da vidite šta je sa druge strane. A tamo su čudovišta koja nisu prijateljski raspoložena. Pored klasičnog tamanjenja pokretnih meta u *Halflyfeu* postoji mnogo likova i stvorenja koja ne morate dezintegrisati, već vam pomažu da uspešno završite igru, a postoji i dosta teških zagonetki, tako su dodati elementi avantura i FRP igara. Preko mreže i interneta u drugu dimenziju može da uđe do tridesetdva igrača. **(dk)**

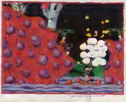
Dark Earth

Iz francuske firme „Kalisto Entertainment" stiže nam izuzetna arkadna avantura po imenu *Dark Earth*. To je priča o Arkhanu (?), mladiću iz drevne zemlje Sparta koji mora da nađe lek protiv bolesti koju je dobio kada se slučajno našao na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Boljka, naravno, nije obična i podrazumeva opsednutost nekakvim mračnim demonima. Na dva kompakt diska smešten je čitav jedan grad izrenderovan u *3D Studiu* i *Softimageu* u 32.000 boja, sto različitih 3D likova sa specifičnim osobinama, preko 5.000 frejmova animacije i četiri časa digitalizovanog govora. Po svemu sudeći, *Dark Earth* bi trebalo da bude veliki hit. **(sm)**



Worms 2

Britanski „Team 17" konačno donosi novi nastavak simpatičnih *Wormsa*. Grafički, tako sličan prethodnicima, *Worms 2* je urađen po današnjim standardima. Crvi su veći, zaobljeniji i detaljniji, tako da se raspoznaju izrazi na licu. Izvođenje je takođe unapređeno, tako sada crvi mogu da skaču unazad, direktno uvis i da u skoku pucaju ili bacaju konopac koji se sada omotava oko objekata. Naravno tu je mnogo novih oružja kao npr. Molotovljev koktel, bakica (deluje slično ovci), pištolj (jači od sačmare, ali zahteva veću preciznost), a za prisnu komunikaciju odgojna (čitaj bejzbol) palica. Pored starog air strikea tu je mail strike (slanje bombe poštom!), surfovanje ili pobesnele krave. Mrežna i Internet verzija prima do šest igrača. **(dk)**



Warhammer Epic 40000: Final Redemption

Iz kuhinje „Mindscapea" stiže potezna strateška igra rađena po istoimenoj tabla igri „Games Workshopa". „Mindscape" se već oprobao u izradi *Warhammera 40000* u *Space Hulk* serijalu, ali **Epic** predstavlja poseban sistem baziran na izuzetno sitnim figurama veličine od 5 do 25 mm. Scenario koji se u igri obrađuje predaje igraču na upotrebu Imperijalnu gardu, Adeptus titanicus (robotitvrđave popit Mech ratnika) i famozne svemirske marince sve u cilju odbrane planete **Volistad** od najezde Orkovskih bagija, motora i Garganata (orkovski odgovor na adeptus titanicus). Iza celog projekta stoji etiketa „SSI", što obećava vrhunsko strateško ostvarenje. **(bb)**



Warhammer: Dark Omens

Direktan nastavak velikog hita *Shadow of the Horned Rat* prati avanture plaćeničkog komandanta Morgana Bernhardta i njegove družine u **Warhammer** svetu. Upravo pošto je pobedio Skavenske i Orkovske horde, sirotog komandanta iščekuju novi doživljaji protiv zlog Nekromanserskog lorda koji formira legije mrtvih (vampiri, kosturi, duhovi, utvare, zombi-zmajevi...) sa ciljem zauzimanja teritorija. Za ceo projekat odgovorna je firma „Mindscape/SSI", što je dovoljan argument da bi igra bila izuzetno ostvarenje. Kompletan 3D engine je promenjen, dok su pravila igre bazirana na najnovijoj 5 ediciji pravila pravog „Warhammera" (tabla-igre) koja podrazumevaju mnogo lakše korišćenje igrača. U programu je implementirana mrežna opcija za 2 igrača koji mogu formirati svoje armije (Undead ili Imperia). **(bb)**



Black Dahlia

Izuzetan uspeh *Rippera* podstakao je ljude iz „Take 2 Interacuve Softwarea" da naprave još jednu koncepcijski sličnu igru. Radnja avanture *Black Dahlia* događa se u jesen 1941. godine, u vreme dok se u Americi vode rasprave o tome ući ili ne ući u Drugi svetski rat. Pored događaja vezanih za ratne strahote u Evropi i Africi, Ameriku potresa još nešto - surovi poslovi hladnokrvnog ubice označenog nadimkom „The Torso Killer" i „The Mad Butcher of Kingsbury Run". Igrač se nalazi u ulozi Džima Pirsona, mladog agenta CIA-e koji istražuje aktivnosti nacista na teritoriji SAD, odnosno njihovu povezanost sa mračnim satanističkim sektama. Za razliku od *Rippera* koji je vremenski bio ograničen na nekoliko dana, *Black Dahlia* prati događaje od punih sedam godina (od 1941. godine do 1947. godine). Glumačku ekipu ovoga puta predvodi **Denis Hoper**, što je samo po sebi garancija da će *Black Dahlia* biti „otkačena" igra. U prodavnicama se očekuje 1. januara 1998. godine. **(sm)**





Chasm: The Rift

Još jedna 3D akciona igra u prvom licu dolazi iz „Megamedie", a ono što ju razlikuje od ostalih igara ovog žanra je malo originalnosti. Tako je ovo jedna od retkih kvalitetnih 3D pucačina koja ne radi sa *Quakeovim* engineom. *Chasm The Rift* radi sa sapstvenim engineom, razvijenim u „Megamedia Corp.", koji omogućuje odlične efekte, npr. padanje kiše, lomljenje prozora i rupe od metaka u zidovima. Pomenuta originalnost se ogleda u mogućnosti preciznog nišanjenja, tako precizan pogodak iz običnog pištolja može biti efikasniji od akceleratora čestica koji prekrije sav donji deo ekrana. Za jednog igrača postoji scenario sa šesnaest nivoa i dvadeset vrsta protivnika, a postoji i šest nivoa za mrežno igranje. **(dk)**

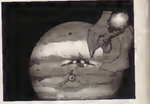
Shipwrecks



Ako želite da postanete gusar ne morate više da se zovete Guybrush Threepwood. Nova „Psygnosisova" igra *Shipwrecks* vas odmah stavlja na mesto kapetana piratskog broda. Cilj igre je postati najopasniji gusar, tj. svrgnuti kapetana Blowfeeta sa te pozicije. Da biste to uradili morate provesti svoj brod preko petnaest nivoa. Svaki nivo je smišljen kao potraga za zakopanim blagom, samo što se iza X ovaj put nalazi prolaz na sledeći nivo. Svaka tri nivoa čine jedan region na kraju koga vas uvek čeka neko veliko morsko čudovište. *Shipwrecks* je igra u realnom vremenu sa 3D izometrijskim izvođenjem, a mešavina akcije i rešavanja zagonetki čine je jedinstvenom. Kada samostalno rešite svih petnaest nivoa postoji još petnaest „coop" nivoa za dva igrača. **(dk)**

10^th Planet

Pored svojih novih nastavaka *Elder Scrolls* serije, „Bethesda Softworks" sprema igru *10th Planet* koja spaja borbe u svemiru sa strategijom, tako da je pored brzine na okidaču potrebno prozreti planove bezobraznih vanzemaljaca i modifikovati svoje brodove u skladu sa svojom taktikom, kako istraživanjem i unapređivanjem tehnika, tako i upotrebom zarobljene tuđinske tehnologije. Igra bi trebalo da ima na stotine nelinearnih misija, a preko modema i mreže može učestvovati do osam igrača. **(dk)**



SCUD



Pogodnosti tehnički napredmog društva: ubacite novčić u jedan automat i dobijete konzervu 'ladnog piva, ubacite novčić u drugi automat i dobijete-placenog ubicu. SCUD je baš to, plaćeni ubica iz automata koji je programiran na samouništenje po završenom zadatku. Pošto ne želite da se samouništite, morate potamaniti sve oko sebe, sem osobe koju ste programirani da ubijete. Možete da birate između sva tri lika iz istoimenog stripa: SCUD, SAM i Oswald. Pored standardnih misija, mrežno igranje nudi opciju upućivanja mnoštva zajedljivih pruka drugarima koje jurite. *SCUD* je još jedna od igara iz „SEGASofta" koja posle Saturna dolazi i na PC platformu. **(dk)**

Sanitarium

Otvarate oči, još uvek ste umorni, rukom dodirujete lice prekriveno zavojima. Ne sećate se kako ste dospeli ovde, ne znate gde je to ovde, ne znate ni svoje ime. Jedino što osećate je strah i jedino što znate je da morate da pobegnete. *Sanitarium* je avantura u realnom vremenu u kojoj ste vi misterija i rešavate je sami. U „DreamForge Intertainment" stvorili su čudan 3D renderovan svet kroz koji vodite svoj lik u potrazi za svojim identitetom, ali što više saznajete, sve manje ste sigurni da želite da saznate ostatak. **(dk)**



Take No Prisoners



„Red Orb Entertainment" i „Raven Software", kreatori *Hexena* i *Heretica*, napravili su još jednu pucačinu, ali ne u prvom nego u trećem licu. *Take no Prisoners* vas stavlja u ulogu Sladea, plaćenika koji je nakon apokaliptičnog rata ostao bez posla. Slade mora da se probije do centra San Antonia gde se nalazi džinovska kupola od čiste energije koja krije mračnu tajnu. Kroz mnoštvo nelinearnih nivoa napadaće vas dvadeset dve vrste protivnika od besnih pasa do naoružanih mutanata. Pored dvadesetjednog oružja Slade može da koristi i dvadesetdva predmeta kao što su štit, uređaj za nevidljivost, levitator itd. Od oružja tu je sve od pajsera preko lasera do „faznog tahijonskog pulsnog topa" (veeelika puška), a brže kretanje omogućavaju vam napuštena vozila. Mrežna igra je za šest igrača i nudi više zadataka do pukog tamanjenje saigrača. **(dk)**

UBIK

„Cryo Interactive" nam donosi interesantnu mešavinu strategije i akcije kojoj je najveći adut to što je rađena po priči Philipa K. Dicka (Filip K. Dik) poznatog po svojim delima Blade Runner i Totall Recall. U *UBIK*u vodite odred plaćnika kroz futuristički New York 2019. godine sa ciljem da kroz petnaest misija eliminišete grupe terorista. Za svaku misiju sastavljate tim od pet plaćenika, a na raspolaganju vam je šezdeset likova od kojih svaki ima svoje specijalne karakteristike. Pored trideset konvencionalnih oružja, vaši likovi raspolažu i sa šezdeset psihičkih moći koje jačaju sa iskustvom vaših ratnika (). Protivnici su veoma prilagodljivi i ako stalno koristite istu taktiku, naći će vam manu. Pogled je 3D izometrijski, a na raspolaganju su vam dva ...da: statičan pogled odozgo i pod uglom sa mogućnošću zumiranja. Između misija pratite full motion video sekvence koje vam dalje otkrivaju interesantnu priču Philipa K. Dicka, a kada završite scenario možete da se okušate i u mrežnoj verziji. (dk)



Riot - Mobile Armor

Nova igra iz „Monolith Studios" odigrava se u svetu dizajniranom u Manga stilu. U futurističkom Japanu koji je jedan veliki megalopolis sa džinovskom zgradama pun veselih ljudi bademastih očiju. Vi ste Sanjuro Takeshi, pripadnik specijalnih oklopljenih snaga, koga je brat izdao u borbi. Iako je plemenitije oprostiti i okrenuti ...raz (recite to Charlesu Bronsonu), vi će...ti kroz negostoljubivi svet *Riota* (uz bla-



goslov g Bronsona) da se osvetite razmaženom bratu. Igru počinjete „pešaka", a kako napredujete, nalazite dodatke za svoje Mech-odelo. Ovo je 3D akciona igra u prvom licu, a engine je zajedničko delo „Monolitha" i „Microsofta". Već standardno, moguća je igra preko Mreže i Interneta. (dk)

TOP LISTE

Priprema Goran KRSMANOVIĆ

Do 13. oktobra primili smo 145 kupona. Među njima bilo je 61% vlasnika Pentiuma, 31% vlasnika 486-ica i 8% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:
Igru **Death Drome** firme „Virgin Interactive" dobio je: Aleksandar Đurđević, JNA 8/2, 38240 Podujevo
Igru **Counter Action** firme „Mindscape" dobio je: Marko Radović, Milana Obrenovića 33/1, 31250 Bajina Bašta
Igru **Virtual Karts** firme „MicroProse" dobio je: Milan Ćurčić, Birčaninove 18, 11000 Beograd

Listu sastavio **Milan Zlatić**, Užice

1. **Virtue Fighter 2**
2. **Atomic Bomberman**
3. **Wet - The Sexy Empire**
4. **Sonic 3D**
5. **Extreme Assault**
6. **Outpost 2**
7. **Premier Manager 97**
8. **Pandemonium!**
9. **Ecstatica 2**
10. **Lomex**

Listu sastavio **Milan Kostić**, Jekovo

1. **Pendemonium!**
2. **Twinsen's Odyssey**
3. **Wet - The Sexy Empire**
4. **Imperielism**
5. **Outpost 2**
6. **Premier Maneger 97**
7. **Extreme Assault**
8. **Atomic Bomberman**
9. **Lomex**
10. **Dungeon Keeper**

Listu sastavio **Uroš Voštinić**, Beograd

1. **Hexen 2**
2. **Twinsen's Odyssey**
3. **Pandemonium!**
4. **Shadows Of The Empire**
5. **Virtua Fighter 2**
6. **Extreme Assault**
7. **Carmageddon**
8. **Discworld 2**
9. **Ecestatice 2**
10. **Atomic Bombermen**

Zbirna lista prema ovim glasovima:

1.	**Pandemonium!**	23
2.	**Twinsen's Odyssey**	20
3.	**Virtua Fighter 2**	18
4.	**Wet - The Sexy Empire**	16
5.	**Extreme Assault**	15
6.	**Atomic Bomberman**	14
7.	**Hexen 2**	12
8.	**Outpost 2**	11
9.	**Premier Manager 97**	9
10.	**Shadows Of The Empire**	7

(Zbirna lista se formira sabiranjem bodova, po sledecem principu: prvoj igri na pojedinačnim listama se dodeljuje 12, drugoj 10, trećoj 8, četvrtoj 7 bodova i tako dalje do desete igre koja dobija 1 bod.)

Za preuzimanje nagrada dobitnici treba da se jave sekretaru naše redakcije na telefon 011/3220-552 radnim danom od 10-15 časova.

I vaša lista može biti objavljena u „Svetu kompjutera" ili možete dobiti vrednu nagradu – originalnu igru. Treba samo da pošaljete kupon na adresu:

Svet kompjutera (Top Lista) Makedonska 31 11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive deset najboljih igara koje ste igrali ili videli u poslednjih mesec dana

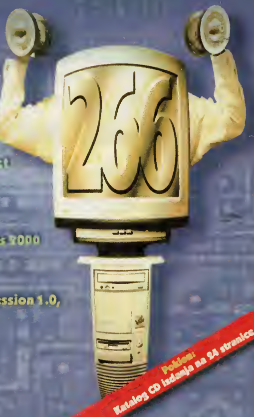
br.	**Naziv igre**
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Ime i prezime:
Adresa:
E-mail adresa:
Imam PC konfiguraciju:

Svet
KOMPJUTERA

11/97

CENA 15 DINARA



3D kartice: Voodoo histerija

Rat Internet provajdera

Virtuelna realnost na Mreži

DTK Pentium II 266, ExpertColor Canarias 2000 Daewoo monitori...

Vista Pro 4.0, Fractal Design Expression 1.0, Nuts & Bolts 97...

YU ISSN 0352-5031

9 770352 503009

150 DEN, 300 SIT, 15 HRK, 7.50 DEM, 4.50 USD, 56 ATS, 6.00 CHF, 36 SEK

Poklon: Katalog CD izdanja na 24 stranice

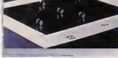


RAČUNARSKE KONFIGURACIJE
Intel/AMD/Cyrix
(133, 150, 166, 200, 233 MHz)
8, 16, 32 Mb RAM, HDD 1 - 4.3 Gb
Color 14 - 17", Mini, Midi, Big tower, Desktop
KOMPONENTE I DODATNA OPREMA
Osnovne ploče TX (Asus & Biostar)
SIMM memorije 4,8,16 i 32 Mb
DIMM memorije 32 Mb
HDD 1, 1.2, 1.6, 2, 2.5, 3.2 , 3.8 i 4.3 Gb
CD ROM 8x, 20x, i 24x
Sound Blaster 16/32/AWE 64
Fax-modemi 14.400/33.600
IOMEGA ZIP drive 100 Mb (interni i ext.)
TV Tuneri, Mrežne karte,
Tastature Chicony 104
Tastature Chicony Ergonomic ...
VIDEO KARTE
Matrox (Mystique, Mystique 220),
Matrox Millenium II
S3 Trio, S3 Virge, Trident,
Diamond, ATI ...
CASIO digitalni adresari
SF 4300 SF 7900
SF 4600 SF 8500
SF 4950 SF 9350
SF 5300 SF-R20
Interfejs za PC
PRINTERI I SKENERI
EPSON, HEWLETT PACKARD, GENIUS
KOMPLETNA GAMA HYUNDAI MONITORA
14, 15, 17 i 21" - Digital control
CD ORIGINALI
Veliki izbor originalnih naslova i kompilacija
CD-Recordable media
Filteri za monitore, džojstici, miševi, podloge, zvučnici, mikrofoni, diskete, riboni, HDD rekovi, data svičevi, kutije za CD i diskete, kablovi, čistači CD-a, pokrivači, slušalice sa mikrofonom, toneri, kertridži, priključak za 4 džojstika, držači monitora, držači telefona ...
Computer Dream
Nemanjina 4, Beograd, 011/3226-303, 3226-323, 3224-221, 3610-310
EPSON AMD iomega intel CASIO Cyrix matrox HEWLETT PACKARD

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

LG Electronics Flatworks 78FT5

„LG Electronics" predstavlja 17-inčni *Flatworks 78FT5* kao jedan od prvih kompjuterskih monitora sa potpuno ravnim ekranom. Sve kontrole elemenata slike obavljaju se preko menija na ekranu, a monitor je dobio brojna pohvale zbog male potrošnje energije i ekološkog načina proizvodnje. *Flatworks 78FT5* će ući u prodaju tek u decembru sa cenom između 1700 i 1800 DEM **(dk)**



Connectix Digital Radar



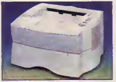
Neko sedi za vašim kompjuterom dok ste na pauzi ili ima praksu da na neodređeno vreme pozajmljuje stvari sa vašeg stola? Ako imate kameru koja je priključena na računar to vam više neće biti problem. Uz pomoć *Digital Radara*, programa koji nam dolazi iz „Connectixa", moći ćete da koristite vašu kameru u sigurnosne svrhe. Program detektuje pokrete ispred kamera i aktivira snimanje tako da vam obezbeđuje snimke svih koji su se našli ispred vašeg kompjutera, tj. u kadru kamere ako je odvojite od kompjutera. Nešto više detalje na **www.connectix.com** **(ri)**

Pioneer Super 24x Slot-in

Novi CD-ROM drajv firme „Pioneer" već na prvi pogled se razlikuje od svih ostalih uređaje ovog tipa, jer umesto postolja za disk koje izlazi iz kućišta poput fioke, na prednjoj strani ovog uređaja je samo tanak prorez. Sve što je treba da se uradi je blago gurnuti CD u drajv koji ga tada preuzima i automatski uvlači u sebe, a pritiskom na *Eject* taster disk sam izlazi. Ovaj novi način ubacivanja diskova omogućuje da se *Super 24x Slot-in* ugrađuje i horizontalno i vertikalno u kućište kompjutera. Cena se kreće oko 275 DEM **(dk)**



Kyocera FS-600



Novi laserski štampač iz „Kyocere" je po tehničkim karakteristikama skoro kao i svaki drugi štampač u ovoj klasi. Pri rezoluciji od 600 tpi, *FS-600* štampa šest strane u minutu, a prima do 150 listova A4, A5 i B5 formata. Moguće je i štampanje razglednica, nalepnica i folija. Ovaj štampač razlikuje se od ostalih po tome što je njegovo kućište dizajnirano u „Porscheovom" studiju. Može biti vaš za 1000 DEM. **(dk)**

ergoMOUSE – drveni glodar

Ako do sada niste sebi našli omiljenog miša, evo prilike. *ErgoMOUSE* je do sade neviđen pristup u dizajniranju ovih pomagala. Napravljen je od drveta, za koje proizvođač kaže da je idealan materijal za ovakav uređaj. Osim te specifičnosti razlikuje se i po nešto drugačijem obliku i neobičnim tasterima. Mislite da je ovo prava stvar za vas? Možda će vas cena od 75 GBP ipak razuveriti **(ri)**



SAD povezuje vojne baze

Pentagon je dodelio devetogodišnji ugovor za instalaciju opreme koje će omogućiti siguran prenos govornih i video signala, kao i siguran prenos podataka između i unutar američkih vojnih baza. Vođa projekta koji će izvršavati veća grupa izvođača je AT&T, prava američka patriotska kompanija. **(zp/tmp)**

Logitech Mouse Man+

U „Logitechu" su se izgleda zabrinuli za zdravlje ljudi koji rade sa računarima, jer se pri korišćenju miša ne upotrebljevaju svi prsti. Tako su na bok svog novog miša ugradili taster koji se pritiska palcem. Funkcija ovog tastere može se programirati zavisno od programa koji koristite. Umesto standardnog srednjeg tastera, *Mouse Man+* ima točkić za skrolovanje stranica. Jedini problem ovog proizvoda je što još uvek ne postoji verzija za levoruke, a za dešnjake ovaj trening za palec košta 80 DEM **(dk)**



AIR Link – bežična Amiga



Redakcija britanskog časopisa „CU-Amiga" je posle izdavanje velikog hita sa PC računara, simulacije letenja TFX (u septembru), u okviru časopisa oformila novu sekciju pod nazivom „DIY Scene", (akronim od. *Do It Yourself*). U oktobarskom broju je dato uputstvo za izradu muzičke kartica „Project XG", a za novembar je pripremljen uređaj sa nazivom „AIR Link".

U kutiji dimenzija 59 x 41 x 18 mm nalazi se infracrveni predajnik koji se priključuje na džojstik port Amige. Kada se priključi na Amigu, uređaj dobija mogućnost kontrolisanja bilo kog uređaja koji može da se kontroliše daljinskim komandama. Korišćenjem *InfraRexx* programa, preko daljinskog upravljača i *AirLinka*, možete kontrolisati i aplikacije koje se izvršavaju na Amigi. Ovo se odnosi na softver koji podržava *ARexx* interfejs. Čak i ako niste poznavaoci ovog jezika ne bi trebalo da imate nikakvih poteškoća pošto je korišćenje krajnje jednostavno. Uprošćeno rečeno, kada pritisnete neki od tastera sa daljinskog upravljača izvršiće se komanda koju ste dodelili ili cela *ARexx* skripta. Cena komponenti potrebnih za izgradnju *AirLinka* je 15 britanskih funti. **(žm/ap)**

Intel Merced u ovom veku

Najveći svetski proizvođač procesora, „Intel", objavio je da njihov procesor koji se razvija pod šifrom *Merced* u saradnji sa „Hewlett-Packardom" neće biti baziran na x86 tehnologiji, kao svi njihovi dosadašnji procesori. *Merced* će biti RISC procesor i na tržištu će se pojaviti 1999. godine **(dk)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 158, novembar 1997
Cena 15 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje i štampa „Politika" A.D
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović

Redakcija
Dušan Dingarac
Gradimir Joksimović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović

Likovno grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rekić

Marketing sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Zorica Jelić (Francuska)
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)

Saradnici
Branislav Babović, Branislav Bubanja, Aleksandar Veljković, Đorđe Vuković, Ilir Gaši, Rodoljub Ilić, Stevan Josimović, Relja Jović, Dragan Kosovac, Goran Krsmanović, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Pisodorov, Vladimir Prelovac, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Vojislav Ćirković, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
fax. 322 0552
e-mail editors@sk.co.yu
http //www.politika.co.yu
http //www.beograd.com/sk
BBS 322 9148 (14 4 Kbps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna **40,50** din šestomesečna **81,00** din
Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280,** uz obaveznu naznaku „Politika A.D., pretplata na list „Svet kompjutera" Poslati uplatnicu i punu adresu

Pretplata za inostranstvo

polugodišnja - vozom	**37** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**54** DEM
II grupa - Bliski istok	**55** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**57** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**59** DEM
V grupa - Daleki istok	**60** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**62** DEM
VII grupa - Australija	**64** DEM

ili protivvrednost ostalih valuta
Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662 u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist „Politika" A.D - Beograd, devizni račun broj 70400-07021747 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera" Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel./fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika A.D - pretplata, 29 novembra 24/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Panasonic KXL-783A



Kakava greška! „Panasonic" je napravio osmobrzinski portabl CD čitač koji se priključuje na PCMCIA port i u sebi objedinjuje zvučnike(!?) Po četvorocifrenoj ceni u nemačkim markama dobijate CD-ROM, koji traži 6 baterija, ima loše zvučnike koji su toliko blizu da im ni razne *surround* mogućnosti ne pomažu, a toliko je velik da nije zgodan za nošenje i korišćenje odvojeno od kompjutera. Za iste pare čak možete kupiti običan PCMCIA CD-ROM, prenosni CD plejer, zvučnike i slušalice. Ukoliko ipak želite da saznate još nešto o ovom uređaju, jedna od adresa je **www.panasonic.co.uk**. **(ri)**

Apple eMate 300 – notebook za škole



Možda je malo čudno govoriti o prenosnom đačkom kompjuteru u uslovima kada je i stona varijanta luksuz, ali „Apple" se potrudio da izuzetno niskom cenom ovu ideju učini mogućom. *Apple eMate 300* je jednostavni prenosni računar namenjen đacima i opremljen je većinom potrebnih stvari za upotrebu u školi. U njemu je 2 MB RAM-a, jedan PCMCIA *Type II* slot, mono LCD ekran rezolucije 480 x 320 i olovka kojom se može pisati po ekranu. Sve podatke drži u memoriji, a programe u dodatnih 8 MB ROM-a. Na „Appleove" štampače se priključuje preko serijskog porta, a za prebacivanje podataka sa jednog *eMatea* na drugi koristi se infracrveni port.

Koristi se kako preko tastature, tako i pomoću olovke kao *Apple Newton*. Od programa u ROM-u tu su program za obradu teksta, program za crtanje skica, kalkulator, adresar i priručni programi a dodatno se mogu učitati i programi za rad sa tabelama i rad sa graficima. U memoriji se nalazi i program za proveru ispravnosti kucanja za engleski jezik. Baterije traju oko 20 sati ili duplo manje ukoliko je uključeno pozadinsko osvetljenje ekrana. **(ri)**

iomega Buz

Iz firme koja nam je poznate po *Zip* i *Jaz* jedinicama masovne memorije, stiže potpuno drugačiji proizvod. Korišćenjem hardverske JPEG kompresije (sa faktorom kompresije podesivim od 1:1 do 80:1) *Buz* je u stanju da digitalizuje pokretne slike po NTSC ili PAL standardu, u rezoluciji 640 x 480, 320 x 240 ili 160 x 120 tačaka, sa 30 frejmova u sekundi, uz zvuk CD kvaliteta (44,1 KHz). Ne računar se povezuje korišćenjem *Ultra SCSI-3* tehnologije na PCI kartici koja dolazi uz ovaj uređaj. *Buz* na sebi nosi priključke za stereo audio, kompozitni video i S-video (sva tri i IN i OUT). Uz digitalizator stiže i odgovarajuće softverska podrška za audio i video digitalizaciju i video montažu. Očekuje se cena od oko 200 USD. **(ts)**



CorDel Amige

Američka kompanija „Nova Sector Engineering, Inc." je još jedna u nizu kompanija koje su zvanično dobile licencu za proizvodnju Amiga kompjutera. U njihovoj ponudi uskoro će se naći dve linije Amiga proizvoda koncipirane kao grafičke radne stanice.

CorDel Alpha će u osnovnoj verziji sadržati *PowerPC 604e* na taktovima od 150 do 200 MHz, 50 MHz 68060 i *doughterboard* za dodavanje još jednog *PowerPC* procesora, 32 MB EDO RAM-a (proširivo do 128), 2,3 GB *Ultra Wide SCSI* hard disk, 3,5-inčni flopi (1,76 MB), 20x CD-ROM, 64 bitnu grafičku karticu (1.600 x 1.200 piksela sa 16,8 miliona boja), monitor od 17 inča, modem na 33.600 bit/s i trogodišnju garanciju.

Za razliku od pomenute konfiguracije *CorDel Nitro* modeli će raditi sa *604e* procesorom na 200 MHz, uz 128 MB EDO RAM memorije, takođe sa *Ultra Wide SCSI* hard diskom, ali od 9,1 GB, *NewTek Video Toaster Systemom 4.1* i 21-inčnim monitorom. **(žm/ap)**

Roboti uče jedan drugog

Britanski istraživači izjavljuju da je po prvi put jedan robot obučio drugog za kretanje i izvršavanje pojedinih operacije drugog robota u njegovom okruženju. Sve ovo ne bi bilo preterano novo da roboti nisu bili veoma udaljeni i da za njihovu međusobnu komunikaciju nije korišten Internet kao transportno sredstvo za informacije. Eksperiment pokazuje da je moguće preneti „znanje" jednog robota iz laboratorije u univerzitetu Reading, pa putem transatlanskog Internet linka, sve do laboratorije u State University of New York. One koji se plaše dominacije robota u budućnosti ova vest sigurno neće baš preterano obradovati, ali za sada se još uvek ne predviđaju problemi te prirode. **(zp/tmp)**

ATM superdžada ispod Atlantika

Informacioni superautoput koji će se prostirati ispod površine Atlantskog okeana, biće baziran na ATM tehnologiji i omogućiće brzinu prenosa od 2,5 Gbit/s, izjavljuju u kompaniji „Cable & Wireless PLC" iz Londona. U početnoj fazi ovaj link će povezivati Sjedinjene Američke Države i Veliku Britaniju, a u daljem planu je rasprostiranje po Evropi i dalje ka Dalekom istoku. **(zp/tmp)**

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**

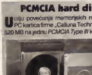


Sony Digital Mavica MVC-FD5

Najveći problem digitalnih kamera je do sade bio prostor za smeštanje slika. Ukoliko au smeštene u silicijumsku memoriju kamere ona se brzo popuni, a ako se koristi PCMCIA kartica može da se čita samo u prenosnim računarima. „Sony" je to u svom modelu iz *Mavica* serije rešio tako što za smeštanje slika koristi standardna 3,5 inčne diskete u PC formatu. To ovu kameru čini nešto većih dimenzija od konkurentskih, ali omogućava smeštanje mnoštva slika po bagatelnoj ceni. Na žalost, ovu dobru ideju „Sony" je upropastio lošim kvalitetom fotografija, odnosno rezolucijom od samo 640 x 480 tačaka. Slike se snimaju u JPEG formatu i zauzimaju oko 25 KB, tako da na disketu staje oko 50 do 60 snimaka. Jedno punjenje baterija obezbeđuje oko sat ipo rada. Nešto više na **www.sony.com** **(ri)**

PCMCIA hard disk od 520 MB

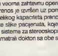
U cilju povećanja memorijskih mogućnosti mobilnih računara, PC kartica firme „Calluna Technology" uspeva da smesti punih 520 MB na jednu *PCMCIA Type III* karticu koja sadrži 1,8-inčni hard disk sa dve ploče i po dve glave. Uređaj je posebno otporan na udarce, što ge čini pogodnim za rad u uslovima agresivne sredine (mašine, fabričke hale, prevozna sredstva i drugo). Cena ovog diska je 600 USD. **(zp/tmp)**



Telemedicina na delu

Istraživači iz Duke University Medical Center iz Durhema i Nagoya University iz Japana uspeli su da izvedu veoma zahtevnu operaciju prenosa žive trodimenzionalne slike. Prenos je izvršen uz pomoć transpacifičkog kabla, koji je deo mreže velikog kapaciteta prenosa. Trodimenzionalne slike su bile medicinske slike pacijenata, koje su uz pomoć specijalizovanih 3D televizijskih sistema za stereoskopsku (prostornu) reprodukciju istovremeno posmatrali doktori sa obe strane Pacifika. **(zp/tmp)**

WinChip C6 – novi procesor



Jedna od najvećih atrakcija prošlog „Computex" sajma u Tajvanu bila je predstavljanje IDT-ovog procesora nazvanog *WinChip C6*. Time je „Intel", pored AMD-a i „Cyrixa" sada dobio i treceg konkurenta. *C6* je po arhitekturi *Pentium* kompatibilan procesor sa MMX instrukcijama. IDT tvrdi da su njegove *integer* performanse jednake Pentiumovim na istoj frekvenciji, ali i priznaje da su FPU i MMX performanse „nešto" slabije. To je u stvari gotovo identična situacije kao i sa K6 i 6x86MX procesorima. Po rečima IDT-a, glavna prednost C6 čipa je njegova niska potrošnja, tako da bi trebalo da bude idealan za notebook računare. Isto tako, to bi trebalo da mu omogući dostizanje barijera od 400 MHz. Za sada postoje verzije na 150, 180 i 200 MHz. Prvi testovi naših stranih kolega manje-više potvrđuju navode iz IDT-a, ali o tome ćemo nešto više kada ovaj procesor stigne do nas. **(vp)**

Novosti iz Phase5

Prošlog meseca „Phase5" je pustio u prodaju *CyberStormPPC* kartice, ali je datum izlaska verzija za Amigu 1200 *(Blizzard603e/+)* još jednom pomeren. No, kao i do sada, razlog je poboljšavanje karakteristika i još veca mogucnost nadogradnje. Od sada će ove kartice raditi na taktovima od 160, 200 i 250 MHz!

Druga novina se odnosi na dodavanje grafičkih kartica *BVisionPPC*, koje će se pojaviti simultano sa *Blizzard603e/+* karticama, do kraja tekuce godine. Karakteristike će biti iste kao i kod *CyberVisionPPC* kartica, verzija za *CyberStormPPC*. Kada se pomene neka nova grafička kartica prvo pitanje koje se obično postavlja je rezolucija i broj boja. Rezolucija od 1 600 x 1.200 piksela u punom koloru (16,8 miliona boja) vinuće vas i zadržati dugo vremena u samom vrhu svetskih standarda. Grafičke kartice će se priključivati direktno na akceleratorske, zarad što boljeg iskorišćenja brzih magistrala za komunikaciju sa PPC procesorom. U dosadašnjoj liniji grafičkih kartica „Phase5" je koristio *Virge* čipove, vlasnicima PC računara poznate firme „S3". Kako je Amiga oduvek bila poznata kao jedan od lidera u grafičkim oblastima, osetila se potreba za novim čip-setom koji PC tržište nije moglo da ponudi. „Phase5" je za te potrebe razvio *Permedia2* čip-set baziran na tehnologiji koju će koristiti *A/Box*. *Permedia2* je tako dizajniran da podržava *OpenGL* funkcije i u kombinaciji sa visokim performansama *PowerPC* procesora omogućavace zadivljujuće karakteristike. Osamdeset miliona teksturanih 3D piksela u sekundi, *z-buffering*, *gouraud*-senčenje, *fogging, blending* i *antialiasing* samo su neke od hardverski podržanih karakteristika. *Permedia2* procesor dodatno podržava funkcije kao što su *color space conversion* (mogucnost da po objektima unutar scene umesto tekstura lepite animacije), *chroma keying* i *XY scaling* koji će omogućavati softversko MPEG dekodiranje. Cena od 499 DM nija velika za grafičku snagu koju dobijate, pogotovu ako se uzme u obzir da konkurenciju u vidu grafičkih kartica za PC računare i najbolje igračke konzole današnjice nadmašujete nekoliko puta. **(ap/žm)**



U OVOM BROJU

Agfa ePhoto 1280 i Epson PhotoPC 600



Kompjutersko tržište doživljava stalne i brze promene, ali čini se da digitalne kamere prednjače po brzini kojom se pojavljuju sve bolji i jeftiniji modeli

Dva nova modela firmi „Agfa" i „Epson" kao glavnu novinu nude veću rezoluciju Kod modela *ePhoto 1280* maksimalna rezolucija slike je 1.280 x 960 tačaka, a kod *PhotoPC 600* 1.024 x 768 Obe kamere poseduju kolorni LCD ekran, 3x zoom objektiv i memorijsku karticu od 4 MB na koju smeštaju od 6 pa sve do 48 („Epson") odnosno 60 snimaka („Agfa"), zavisno od izabranog kvaliteta slike što se tiče rezolucije i JPEG kompresije Očekuje se da će obe kamere koštati oko 650 GBP **(ts)**



Minolta laserski štampači

Tek toliko da vas podsetimo da i drugi proizvođači osim „Hewlett-Packarda" nude laserske štampače, predstavljamo kompletnu ponudu firme „Minolta" koja je do sada bila mnogo poznatija po foto aparatima i uređajima za fotokopiranje

PageWorks 6L je model rezolucije 600 tpi, sa brzinom štampe od 6 strana u minutu, prihvata 150 listova papira i košta oko 400 USD



PageWorks 6e je u osnovi isti model, sem što ima 2 MB memorije i, kao i svi sledeći modeli koristi tehnologiju za „peglanje ivica" štampanog uzorka čime postiže prividnu rezoluciju od 1200 tpi Košta 500 USD.

PageWorks 12 je model koji štampa 12 stranica u minutu, ima kapacitetnije kasete za papir (250 i 500 listova) i 4 MB memorije. Košta 1200 USD

PageWorks 20 je robusan model A3 formata, štampa čitavih 20 stranica u minutu i može se instalirati kao deo lokalne kompjuterske mreže, što ga čini upotrebljivim za istovremeno korišćenje od strane više korisnika u kancelarijama Prima do 650 listova papira i košta 1800 USD.

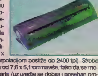
PageWorks Color štampa u rezoluciji od 600 tpi, brzinom od 12 stranica u minutu ili četiri puta sporije pri štampanju kolora. Poseduje četiri odvojene toner kasete, prima 400 listova papira i košta 3500 USD **(ts)**

Wacom Pen Partner

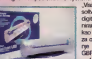


„Wacomov" *Pen Partner* je idealan za sve koji se bave crtanjem i obradom slika Komplet čine tabla koja se priključuje na kompjuter preko serijskog porta i olovka koja deluje kao pribor za crtanje ili miš, zavisno od programa koji koristite Olovka poseduje senzor pritiska, tako da jači pritisak ostavlja deblji, a blago prevlačenje po ploči svetliji trag Sam *Pen Partner* košta 200, a u paketu sa programom za crtanje *Dabbler* i programom za obradu slika *Kai's Photo Soap* 240 DEM **(dk)**

Visioneer PaperPort Strobe i Logitech PageScan USB



Svojevremeno je „Visioneerov" *PaperPort* skener pokrenuo čitavu lavinu sličnih modela drugih proizvođača. Sa zakašnjenjem u odnosu na konkurenciju, ova firma sada predstavlja kolornu varijantu skenera koja se odlikuje rezolucijom od 300 x 600 tpi (softverskom interpolacijom postiže do 2400 tpi) *Strobe* prima originale dimenzija od 7,6 x 5,1 cm naviše, tako da se može skenirati sve od vizit-karte (uz uređaj se dobija i poseban program za njihovu organizaciju u digitalni rolodeks), do većih dokumenata. Programska podrška uz ovaj skener obuhvata, naravno, „Visioneerov" *PaperPort* softver (verzija 5.0) za digitalno arhiviranje skeniranih dokumenata, kao i *Xerox TextBridge* za optičko prepoznavanje teksta. Košta 200 GBP



„Logitech" nudi skener sličnih karakteristika, ali ide i korak dalje nudeći model koji se sa računarom povezuje preko USB *(Universal Serial Bus)* priključka. To je omogućilo da do skenera vodi samo jedan kabl (uređaji manje potrošnje mogu da se napajaju energijom kroz sam USB kabl), a instalacija je krajnje jednostavna i zaista *Plug&Play* Na žalost, upotreba USB-a za sada znači i to da ovaj skener može da se koristi samo sa najnovijim Windowsom (OSR 2.1) i svojim drajverima, jer se potpuna podrška za USB uređaje očekuje sa Windowsom 98 sredinom sledeće godine **(ts)**

Innovation Direct/Iiyama MT-0017 – sve u jednom



Ako nikako da na stolu nađete mesta za sve što želite možda vam je potreban kompjuter koji izgleda baš ovako. Poznati japanski proizvođač visokokvalitetnih monitora „Iiyama" i engleski „Innovation Direct" sklopili su ovaj računar po principu „sve u jednom" Oko kvalitetnog 17-inčnog monitor sa zvučnicima sklopljen je Pentium MMX računar na 200 MHz, s 32 MB EDO RAM-a, *Quantum Fireball* diskom od 3 GB, „Hitachije vim" 12x CD-ROM uređajem, *ATI 3D Rage* video kartom sa TV tju nerom, *Creative Labs Vibrom 16* i *Diamond Miltimedia* 33,6 kbit/ modemom. Međutim, ako vam ovo nije dovoljno, ovaj kompjute ostavlja vrlo malo prostora za nadogradnju jer možete dodati samo još memorije i jednu ISA karticu, dok nema mesta za dodatni har disk. Uz sve ovo dolazi i daljinski upravljač kojim možete da upra vljate TV i CD uređajima ili preslušavate poruke na sekretarici S svojim multimedijalnim mogućnostima ovaj računar će svoje me sto verovatno naći u dečjoj sobi, jer će moći da zameni televizo CD i telefonsku sekretaricu. Za naše uslove prepreka je cena o gotovo 4 500 DEM **(rl)**

Seminar u Nišu

Od 8 do 10 oktobra na Elektronskom fakultetu u Nišu održan je treći po redu internacionalni seminar za satelitske i kablovske komunikacije i servise za emitovanje, pod nazivom Telsiks '97. Predavači iz Evrope, SAD i Jugoslavije održali su mnogo kvalitetnih predavanja o pomenutoj temi. Kako se i očekivalo, približavanje telekomunikacije i računarske industrije dovelo je do toga da se mnoga predavanja bave i računarskim temama, posebno Internetom.

Kao prateća manifestacija u holu fakulteta organizovane je izložba niških firmi koje su prikazale proizvode iz ove i drugih oblasti elektronike. Mogli su se videti razni mobilni telefoni, video oprema, televizori različitih dimenzija, satelitske antene i risiveri ali i mnogo toga vezano za računare. Kao gosti ove izložbe bile su firme „SiGraf" koja je izložila Silicon Graphics računar O2, firma „Libis" sa školom Interneta za šest dana, „Silicon Art" koji pravi televizijske reklame putem računara i gost iz Prištine „RTS" sa studijskom opremom. Najveća gužva ipak je vladala oko štanda niške firme „Pogled" zbog besplatnog surfovanje na Internetu preko *DirecPC, NetSat Direct i Net On Air* sistema.

Manifestacija je okupila mnogo gostiju iz univerzitetskih centara širom Jugoslavije a i odziv Nišlije bio je dobar. Iako mali, seminar je pokazao svetske aktuelnosti u oblasti telekomunikacija koje polako stižu i kod nas.

D. STOJIČEVIĆ

Octane u Beogradu

Renomirana domaća firma za izradu kompjuterskih animacija i digitalnu post produkciju, PIXEL, organizovala je u beogradskom hotelu *Hyatt Regency* prezentaciju specijalizovanog grafičkog računara kompanija *Silicon Graphics*. Iza njegovog imena *Octane* krije se računar baziran na do dva *MIPS R1000* procesora sa sjajnim grafičkim čipovima koji hardverski podržavaju mnoge opcije koje



su do sada bile moguće samo iz najboljih programa za vizualizaciju. O snazi ovog računara govori i podatak da je jači od preostalih osam *SGI* računara, na kojima PIXEL generiše animacije, zajedno. *Octane* je prvi grafički superračunar koji se, zahvaljujući svojim dimenzijama, može držati ne stolu.

Na pomenutoj prezentaciji prikazana je kaseta sa izabranim reklamama i špicama koje je PIXEL izradio tokom sedam godina rada, a veliki broj ovih kaseta je podeljen zvanicama.

D. DINGARAC

Globalni salaš

Ako već svet postaje „globalno selo", nema razloga da mi ostanemo na globalnom salašu. Kompjuterske komunikacije omogućavaju da radite hiljadama kilometara daleko od svog poslodavca. Tu leži šansa za sposobne ljude odavde.

Omogućavanje ljudima da se vežu na Internet, kreiranje web sajtova, programiranje u Java jeziku, postavljanje mrežne opreme itd, samo su neke od delatnosti koje do pre par godina nisu ni postojale. U svetu, ali polako i ovde, već ima onih za koje se može reći da žive od Interneta.

Međutim, ima i onih koji žive bolje uz pomoć Interneta. Zajedničko im je to da učestvuju u tzv. *telecommutingu*. Reč je nastala od osnove *commute* koja na engleskom znači, otprilike, „učestvovati u saobraćaju zbog odlaska i dolaska na posao". Dodavanjem prefiksa označena je delatnost koja označava upravo suprotno – neodlazak na posao, tj. rad kod kuće, uz kontakt sa firmom uz pomoć (računarskih) telekomunikacija.

Telekomutiranje omogućava da obavljate posao hiljadama kilometara daleko od svog poslodavca. I čini se da tu leži šansa za sposobne ljude odavde.

Naravno, broj delatnosti koje se mogu obavljati na ovaj način vrlo je ograničen, ali je, na sreću, veliki broj njih upravo u domenu informatike, koja je predmet interesovanja čitalaca „Sveta kompjutera". (Nadam se, inače badava radim ovaj posao.)

Nedavno je svoj rodni grad posetio moj poznanik koji je pre dve godine otišao u Kanadu. Kaže da tamo radi kao „slobodni programer", tj. piše specijalizovane poslovne aplikacije za poznatog kupca, onda nalazi drugu mušteriju i tako redom. Odmah sam pomislio kako uopšte nije morao da emigrira da bi se bavio tim poslom. Doduše, odavde naći takav posao bilo bi mnogo, mnogo teže, ali ne i nemoguće. Sve ostalo može da se obavi preko Interneta, s obzirom da je potpuno svejedno da li ćete svoj proizvod nekom belosvetskom kupcu isporučiti iz Toronta ili Beograda. Jedino ako je proizvod takav da baš mora da se odnese. A i za to postoji pošta, brate.

Slažem se da ništa ne može da zameni zdrav živi kontakt i da je preko Interneta teško pokazati znanje, dokazati da dobro vladate jezikom (a ne spell-checkerom), ubediti nekoga kako ste uredni i mirišljavi i, uopšte, dokazati svoje kvalitete. Nešto je lakše ako se odreknete dela zarade, pa koristite posrednika u vidu firme ili pojedinca koji će, kao agent, dalje unovčavati vaš trud.

Ako već svet postaje „globalno selo", nema razloga da mi ostanemo potpuno izdvojeni na nekom „globalnom salašu". Uostalom, ne mora da se „puca" tako visoko. Telekomutiranje olakšava život i u našim, lokalnim okvirima. Na primer, od pojave modema naovamo, saradnici „Sveta kompjutera" iz takozvane „unutrašnjosti" sve manje imaju razloga da se osećaju inferiorno. Praktično gledano, potpuno je svejedno da li je saradnik dopešačio do redakcije i tekst doneo na disketi ili ga je, koristeći računarske komunikacije, poslao iz Gornjeg Mačkovca. Uzgred, neki naši beogradski saradnici redovno objavljuju tekstove, a ne viđam ih mesecima. Što je još zanimljivije, jednog od saradnika „Sveta kompjutera" nisam video nikad. Ali dobro piše.

Naravno, i dalje ima stvari koje mogu da se obave samo uz fizičko prisustvo (baš me zanima ko će ovde prvi da napravi press-konferenciju ili prezentaciju preko Interneta). Ali činjenica je da telekomutiranje, eto, ublažava geografsku hendikepiranost ljudi koji imaju želju i mogućnosti da sarađuju sa „Svetom kompjutera". Najlepše u svemu jeste da, kao što to važi za njih u odnosu na naše beogradske saradnike, tako važi i za nas ovde u odnosu na nekoga u razvijenom belom svetu. I to treba iskoristiti.

Tihomir STANČEVIĆ

SAVRŠENA SLIKA



miroMEDIA PC TV

- TV TJUNER
- DIGITALIZACIJA VIDEO SEKVENCI
- PCI BUS-MASTER TEHNOLOGIJA
- PRIKLJUČCI ZA S-VHS I VHS SISTEME
- MIROMEDIA MANAGER SOFTWARE

GARANCIJA 3 GODINE

MATIČNE PLOČE - PROCESORI	
586 Pentium VX - IBM 200+, 512 KB cache	350
586 Pentium VX - IBM MMX PR 200+, 512 KB cache	490
586 Pentium VX - MMX Intel 166 / 200 MHz, 512 KB cache	540 / 790
586 Pentium VX - MMX Intel 233 MHz, 512 KB cache	1140
doplata Pentium TX / ASUS TX, 512 KB cache	+80 / +180

GRAFIČKE KARTE	
S3 Trio 64V+, 1MB / 2MB	60 / 80
S3 Virge 3D, 4MB	130
matrox	
Matrox Mistique 220, 4MB	360
Matrox Millenium II, 4MB	540

MULTIMEDIA	
Sound Blaster Opti	50
Sound Blaster Vibra + FM	130
CREATIVE	
Creative Labs Sound Blaster AWE64	240
Aktivni zvučnici 50W	40
Aktivni zvučnici 120W	70

DISKOVI	
IDE 1,7GB	320
IDE 2,5GB	360
IDE 3,2GB	450
IDE UltraDMA 2.5G	390
IDE UltraDMA 3 4G	480
SCSI 3.2 GB	790
Ultra Wide 4,5G	1340
CD-ROM IDE 20x	190
CD-ROM IDE 24x	220
FDD 1,44MB	50
IOMEGA Zip/ext	290/360

MONITORI	
14"	
Funai	340
Daewoo	370
Samtron	370
Philips 104B	400
15"	
Daewoo	560
Syncmaster	560
Philips 105A	740
17"	
Daewoo	1040
Philips 107A	1540

ŠTAMPAČI			
HEWLETT PACKARD			
LaserJet 6L	860	LaserJet 4V (A3)	4090
LaserJet 6P	1690	LaserJet 4MV (A3)	5990
LaserJet 6MP	2140		
EPSON			
Stylus Color 600 (1440 dpi)	660	FX-1170	940
		FX-2170	1290
		LQ-570	720
LX-300	320	LQ-2170 (24-pin, A3)	1090
LQ-100	320		

MODEMI	
USRobotics	
US Robotics Sportster 33.600 int.	240
US Robotics Sportster 33.600 ekst.	300
MAX-LINK	
Internet Master	
33.600 Voice, spk. interni	140
33.600 Voice, spk. eksterni	220

SKENERI	
Genius Handy kolor, max 3200 dpi	220
Genius A4 CS/HR, max 9600 dpi	550/990
HP ScanJet 5P/6100 (A4)	640/1590

RAZNO	
RAM 8MB SIMM / 16 MB SIMM	50/100
Mini-tower / Tower Pro ATX / Tastatura	60/180/30
Miš Genius (obični, šareni, bežični, optički)	15 do 45
Grafički tablet Genius 12x12 / 12x18	360/640
Genius joystick / Game Hunter	65/30
Ethernet PCI / Print Server	40/170

11000 Beograd, Kosovska 32/I
Tel. (011) 32 32 607, 32 35 998
Fax (011) 32 45 126

NOVEMBAR 1997

Šutlić mikrodizajn

Konfiguracije

SC 5200+

- PENTIUM IBM 200+ CPU
- 512K PIPELINED BURST CACHE
- 16MB EDO RAM, 60NS
- 1,7GB HARD DISK
- 1,44MB FLOPPY DISK
- PCI SVGA VIDEO, 1 MB
- 14" SVGA KOLOR MONITOR LR
- TASTATURA, MIŠ

1.260

SC MX200+

- PENTIUM MMX IBM 200+ PR CPU
- 512K PIPELINED BURST CACHE
- 16MB EDO RAM, 60NS
- 1,7GB HARD DISK
- 1,44MB FLOPPY DISK
- PCI VIDEO S3 TRIO 64V+, 2MB
- 14" SVGA KOLOR MONITOR LR
- TASTATURA, MIŠ

1.420

SC MMX166

- INTEL® PENTIUM® MMX 166MHz
- 512K PIPELINED BURST CACHE
- 16MB EDO RAM, 60NS
- 1,7GB HARD DISK
- 1,44MB FLOPPY DISK
- PCI VIDEO S3 TRIO 64V+, 2MB
- 14" SVGA KOLOR MONITOR LR
- TASTATURA, MIŠ

1.460

SC MMX200

- INTEL® PENTIUM® MMX 200MHz
- 512K PIPELINED BURST CACHE
- 16MB EDO RAM, 60NS
- 1,7GB HARD DISK
- 1,44MB FLOPPY DISK
- PCI VIDEO S3 TRIO 64V+, 2MB
- 14" SVGA KOLOR MONITOR LR
- TASTATURA, MIŠ

1.690

SC MMX233

- INTEL® PENTIUM® MMX 233MHz
- 512K PIPELINED BURST CACHE
- 16MB EDO RAM, 60NS
- 1,7GB HARD DISK
- 1,44MB FLOPPY DISK
- PCI VIDEO S3 TRIO 64V+, 2MB
- 14" SVGA KOLOR MONITOR LR
- TASTATURA, MIŠ

2.040

TEL. 32 32 607
32 35 998
FAX. 32 45 126
http://www.sutlic.co.yu

Rat provajdera

Prodaja pristupa na Internet u Švajcarskoj je tržište sa još uvek velikim potencijalom, pa se razvijao pravi rat između Internet provajdera i monopolističkog PTT „Telecoma"

Specijalno za „Svet kompjutera"
Ženeva, oktobra 1997

Ekonomski stručnjaci upozoravaju da se ne mogu očekivati neka veća poboljšanja u globalnom ekonomskom rastu i smanjenju nezaposlenosti. Mnogi će da se zapitaju: Zar baš ništa više ne uspeva i ne obećava zaradu i uspeh? Zar samo Azija profitira zbog jeftine radne snage?

Odgovor „ništa" ne bi u potpunosti odgovarao istini, jer dve privredne grane napreduju punom parom i napredovaće sve više, a obećavaju i fantastične zarade. Prva grana je kompjuterska industrija koja još uvek donosi ogromne zarade, zahvaljujući i jeftino napravljenom hardveru u Aziji, koji se skupo prodaje na Zapadu. Druga grana koja je tek u zamahu i koja obećava više nego fantastične zarade, a sve to zahvaljujući dobrim kompjuterima i Internetu, jesu telekomunikacije. Telekomunikacije obećavaju sledećih godina ogromne zarade, bez obzira na to što su potrebna i velika ulaganja. Kompjuterizacija se ubrzano širi po celom svetu, sve više ljudi je na Internetu, mobilna telefonija svuda beleži neverovatan rast, usvajaju se nove tehnologije prenosa glasa i podataka preko mreža i telefonskih linija (ISDN, ATM, ADSL, kablovski modemi), planira se slanje ogromnog broja satelita u Zemljinu orbitu sve u cilju boljih komunikacija sa svakim uglom Zemljine kugle (projekti „Teledesic" i „Celestri"). I baš zbog ogromne zarade koja je moguća, dešavaju se velika pomeranja, preuzimanja i udruživanja telekomunikacionih kompanija. Stvaraju se nove kompanije, a borba za korisnike i tržište rasplamsava se punom parom.

Jedan od primera da je svako tržište ma koliko malo bilo, važno, pokazuje i primer Švajcarske. Iako mala, ova zemlja odlične infrastrukture ima najveći broj kompjutera po glavi stanovnika posle Amerike. Što se tiče povezanosti tih kompjutera na Internet situacija nije baš sjajna, jer svega 12 odsto korisnika kompjutera ima pristup Internetu. Po tome je tržište prodaje pristupa na Internet još uvek sa velikim potencijalom, pa se zato, a i zbog ukidanja monopola PTT-a, razvio pravi rat između „Telecoma" i Internet provajdera.

Čitajući po novinama kako se Internet provajderi u Švajcarskoj tužakaju sa PTT „Telecomom" u borbi za tržište, moram da se prisetim onih dana od pre dve godine kada je reč Internet za većinu ljudi bila potpuno nepoznata. Tada je pristup Internetu preko malobrojnih provajdera bio preskup i retki su bili oni koji su mogli da se pohvale da imaju privatni pristup Internetu. U „Telecomu" tih dana nisu uopšte pomišljali na takvu vrstu usluga. Bili su zadovoljni da prodaju iznajmljene linije provajderima za skupe pare. Zahvaljujući pisanju štampe koja je u to vreme „osveščivala" nepismene u pogledu Interneta i „CompuServeu" koji daje pristup Internetu svojim korisnicima, većina je bila u mogućnosti da se prvi put sretnu sa tim medijem po „pristupačnim" cenama.

Ovakav razvoj situacije podstakao je prve entuzijaste da osnuju firme za Internet pristup. Uglavnom su to bile manje privatne firme, koje put ka uspehu vide u paušalnoj ceni za neograničen pristup Internetu. Ovo postaje uspešna formula koja privlači masu novih korisnika, a većina tih firmi širi se po celoj Švajcarskoj. Pored njih u to vreme od „Telecoma" kreće privatizovani „Videotex", takođe sa prodajom pristupa Internetu po celoj Švajcarskoj, tako da mogućnost da nađete provajdere sa čvorištem u oblasti vaše lokalne tarife postaje sve veća. Pristup po lokalnoj tarifi je glavni problem za većinu onih koji bi hteli na Internet, jer ako nemate provajdera u lokalnoj zoni, nego recimo u susednoj, minut na mreži košta već tri puta više. U Švajcarskoj, razvučenoj između planina, u manjim mestima oni koji bi želeli na Internet ne mogu da nađu nijednog provajdera, sem da plaćaju skupe telefonske razgovore (zvuči poznato, zar ne?).

Istovremeno, u očekivanju 1. januara 1998 godine počinju da se javljaju novi interesenti za oblast telekomunikacija, osnivaju se nove firme koje obećavaju jeftinije telefoniranje, kvalitetniji i jeftiniji prenos podataka i koji nameravaju da „Telecomu" otkinu dobar deo (ogromne) zarade. Uviđajući da je situacija postala ozbiljna, u „Telecomu" razvijaju strategiju kojom pokušavaju da zauzmu čelnu poziciju u svim vrstama telekomunikacija pre pada monopola i ujedno onemoguće konkurenciju da preuzme od njih neke oblasti telekomunikacija.

Ovo naravno nije nikakav problem za (još uvek) monopolistu koji, za razliku od svoje sestre pošte, i dalje zarađuje ogromne pare od telefonskih razgovora i drugih vrsta telekomunikacija, pa može i da uloži dosta novca u nove servise i reklamu. U jesen prošle godine, uz ogromnu reklamnu kampanju „Telecom" je startovao svoj servis za Internet komunikacije *Blue Window*. Tržište nije bilo prezasićeno i za „Telecom" bi bilo dovoljno mesta na tržištu. Sama ponuda „Telecoma", to jest *Blue Window* servis, uopšte nije bio atraktivan u odnosu na druge: 20 sati korišćenja za 22 CHF, plus softver na CD-ROM-u za pristup i registraciju od 49 CHF (jedini način da se prijavite) koji ste morali sami da kupite.

Najbolja stvar u ponudi „Telecoma" bila je mogućnost da preko jedinstvenog broja u celoj Švajcarskoj pristupite Internetu po lokalnoj tarifi. Naravno svima je jasno (čitaj ostalim provajderima) da to ekonomski nije isplativo, već da „Telecom" svesno ulazi u gubitke samo da bi privukao korisnike. Što bi se stručnim jezikom nazvalo „nelojalna konkurencija". Samo što je „Telecom" objavio svoje uslove, usledila je žalba nekoliko udruženih provajdera komisiji za borbu protiv zloupotrebe monopola. Naravno državna komisija ne ide protiv (još uvek) državnog „Telecoma" preterano strogo i nalaže mu da omogući iste uslove za sve Internet provajdere. U „Telecomu" nude „iste" uslove provajderima, s tim da ovi snose razliku troškova telefonskog poziva svojih korisnika između lokalne i stvarne tarife odakle korisnik zove. Provajderi, naravno, odbijaju tu „velikodušnu" ponudu koja bi ih ruinirala. Kada su se duhovi za neko vreme smirili, i provajderi su krenuli u masovno širenje svojih čvorišta da bi na neki način parirali „Telecomu" i omogućili svojim korisnicima pristup po lokalnoj tarifi. U međuvremenu su se nizale žalbe frustriranih korisnika *Blue Window* servisa zbog stalno zauzetih linija, sporih veza ka Internetu, *Proxy* servera koji „zeza", neljubaznih službenicima koji ni ne odgovaraju na žalbe itd.

Ispalo je da je „Telecom" sam sebi najveći neprijatelj, jer su mnogi korisnici posle iskustva sa *Blue Window* servisom, prešli kod drugih provajdera koji su nudili nova čvorišta. Uvidevši svoju grešku, u „Telecomu" su u potaji spremali drugi plan za ometanje Internet provajdera. Naime, od 1. avgusta stupila je na snagu nova telefonska tarifa koja predviđa niže cene i postojanje samo dve tarifne zone za razliku od četiri dosadašnje, što je mnogima omogućilo da pristupe nekom provajderu u dosadašnjoj susednoj zoni, po tarifi za lokalnu zonu.

Ovo je na prvi pogled trebalo da obraduje i ostale Internet provajdere, da „Telecom" jednostavno nije tajio raspored novih zona onemogućujući tako da ovi planiraju i prema tome otvaraju nova čvorišta za pristup. U međuvremenu sam „Telecom" ubrzano postavlja nova čvorišta, jer očigledno žele nešto i da zarade od svega toga, pa će verovatno prestati da nude pristup po lokalnoj tarifi preko jedinstvenog broja za celu Švajcarsku, već će da ponude dovoljno čvorišta u lokalnim zonama. Ovih dana jedan od „velikih" provajdera „Swissonline", u kojem inače „Telecom" ima trideset odsto akcija, tuži „Telecom" i traži da javno objave nove tarifne zone. Pošto iz „Telecoma" nisu stigle nikakve reakcije na ovo, „Swissonline" je ponovio tužbu tražeći sada zabranu *Blue Window* servisa. „Swissonline" ovo obrazlaže time da „Telecom" i dalje zloupotrebljava svoj monopol i dovodi ostale provajdere u neravnopravan položaj. Neki provajderi, pa i sam „Swissonline" demonstrativno su prešli na mrežu jedne od novih telekomunikacionih firmi, „NewTelco", iako monopol još postoji.

Cela ova priča pokazuje kako se već sada uzimaju startne pozicije i ne biraju sredstva da se konkurenti izbace iz igre, iako većinu njih velika ulaganja tek očekuju. Očigledno je očekivana zarada daleko veća od tih ulaganja, jer inače ne bi ovoliko „podmetali noge" jedni drugima. Običnim korisnicima ostaje samo da se raduju, jer će sve veća konkurencija u budućnosti doneti niže cene, bolju uslugu i nove vrste komunikacija koje su do sada bili dostupne samo onima sa dubokim džepom.

Miomir BESARABIĆ



Uređuje GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

GEOBEE CHALLENGE



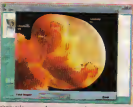


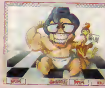
Relativno mlada kuća „National Geographic Interactive" svoju saradnju sa „Mindscapeom" nastavlja kroz programe namenjene deci školskog uzrasta. Jedan od tih naslova je kviz namenjen deci starijoj od osam godina i neka vrsta je američke „zanimljive geografije" bazirane na takmičenju koje „National Geographic Society" više godina sprovodi u američkim školama. *GeoBee Challenge* se za sada bavi pretežno pitanjima vezanim za geografiju i istoriju američkog kontinenta, što ga, u startu, čini znatno manje interesantnim na ovim područjima

Kroz dinamičan interfejs i vrlo živahnog „voditelja" u obliku pčelice, uz preko 2.000 vrlo dobro osmišljenih pitanja dete će se na lak i zabavan način upoznati sa svetom geografije i svetske istorije Tome će dodatno doprineti mape i fotografije sa svih meridijana naše planete koje su za ovu priliku preuzete iz arhive *National Geographic* magazina. Postoje i neke dodatne skrivene igrice pogađanja i jednostavni logički problemi koje se pojavljuju u pauzi između pitanja, kako bi dodatno zabavili i ohrabrili učesnike kviza

GeoBee Challenge je divan primer kako izgleda kvalitetan multimedijalni edukativni paket za najmlađe koji razvija veštine poput pamćenja, brzog mišljenja, koncentracije i rešavanja logičkih problema, što nikako ne znači da stariji korisnici tu nemaju šta da traže. Nekada je, s obzirom na težinu pitanja i jezičku barijeru, pomoć odraslih itekako potrebna

9 MONTH MIRACLE





Iz distributivne ponude firme „Mindscape" dobili smo interesantan naslov koji se bavi problematikom trudnoće i svim pojavama u vezi s njom Program je edukativnog karaktera, a namenjen je svim kategorijama korisnika, s obzirom na jednostavan i laički pristup ovoj ozbiljnoj tematici Pa ipak, vrlo pedantno su predstavljena sva bitna dešavanja vezana za telo majke i ploda, kao i odnosa trudnice sa okolinom Iz svega toga se mogu izvući mnogi korisni podaci, saveti, pa i uputstva za neke praktične radnje (testiranje trudnoće, pretporođajne vežbe i slično).

9 Month Miracle koristi ekran i većinu opcija koje su nam poznate iz programa *A.D.A.M. The Inside Story* Tako, postoji deo u kome je moguće vršiti anatomsku disekciju tela, uz poseban osvrt na ženski reproduktivni sistem. Iz istog dela programa moguć je i pregled celokupnog materijala u vidu animacija, video klipova, ultrazvučnih snimaka, a moguće je i odigrati neke interesantne igre namenjene mlađem naraštaju.

Daleko preglednija je opcija *Family Album*, koja detaljno prati tok trudnoće, mesec po mesec. Materijal je ovde izložen sekvencijalno u vidu zabavnog predavanja sa dosta komičnih elemenata. Što ovu suvoparnu materiju efikasno približava svakom korisniku (klasično učenje kroz igru). Za one koji bi da saznaju nešto više postoje nekoliko bogatijih referentnih tekstova.

SWINGING SAFARI





Ovaj program predstavija jedno od najinteresantnijih CD-ROM izdanja namenjenih deci u poslednjih nekoliko godina. Radi se o pravom virtuelnom safariju koji na jedinstven način uvodi korisnika u svet afričke faune pružajući pored dobre zabave, priličnu količinu edukativnig materijala u vidu tekstova, animacija, video sekvenci, naracija i drugog multimedijelnog materijala.

Swinging Safari je u potpunosti interaktivni CD koji pruža velike mogućnosti u istraživanju sveta divljih životinja. Korisnik se nalazi u ulozi pustolova čiji je zadatak da sakuplja fotografije piše članke, razglednice, čestitke, stripove, pisma i drugi materijal koji zatim može štampati. Tokom „safarija" ekranom prolaze životinje koje su karakteristične za izabrani ekosistem (savana, npr.) Dok se nalazi na ekranu životinju možete slikati i fotografiju koristi za izradu razglednice ili čestitke Druga mogucnost je da kliknom na siluetu životinje otvorite novi prozor u kome su izloženi svi osnovni podaci, video snimci, audio zapisi i drugi materijal vezan za izabranu vrstu

Tekstovi su kratki i sadržajni, a kvalitet multimedije na najvišem nivou Program nudi zaista sve što je potrebno jednom školarcu, dok su tekstovi dovoljno informativni da bi zainteresovali i starije grupe korisnika

Originalni softver dobili smo od distributera, firme „Mindscape"

COLLIER'S ENCYCLOPEDIA 1998

Novo ime u svetu multimedijalnih enciklopedija dolazi nam iz čuvene američke firme „Sierra", poznate po kvalitetnim avanturističkim igrama za PC računare. Da i na ovom polju ova kuća ima šta da pokaže svedoči izdanje „Collierove" enciklopedije za narednu godinu, koja u startu puca na najviši plasman u svojoj kategoriji.



Ovaj program, smešten na tri kompakt diska, bi se kratko mogao predstaviti kao efektna mešavina dve najpopularnije CD enciklopedije danas (*Encarta* i *Britannica*). Uz atraktivan izgled, bogate tehničke detalje i, sveukupno potpuno grafički orijentisan interfejs, koje prate više nego opširni tekstovi (veliki broj članaka po obimu tuče i Britaniku) „Collierova" CD enciklopedija predstavlja prototip budućih izdanja ovog žanra koja će, nadamo se, zaživeti sa afirmacijom DVD medijuma u najskorijoj budućnosti.

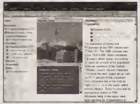
Program u sebi sadrži enciklopediju, atlas, rečnik, simulacije i interaktivne podprograme, uz mogućnosti pregleda materijala po godinama. Postoji preko 1.800 WWW stranica kojima se lako prilazi, pre svega zahvaljujući tome što je program u HTML formatu (a na disku je instalacija nove verzije *Netscape Communicatora*).

Za sada postoji znatno više nedostataka nego prednosti. Očajno sporo pretraživanje i iscrtavanje ekrana (oni koji serfuju Internetom na brzini manjoj od 28 800 bit/s znaju o čemu govorimo), siromašan rečnik sa malim fondom bez etimologije, mala detaljnost mapa iz atlasa i čitav niz drugih nedostataka ozbiljna su prepreka svakom ambicioznijem korisniku. Među prednosti treba svrstati zadivljujući obim tekstova (na primer, fajl o Jugoslaviji broji preko 83 000 karaktera) sjajno obrađene istorijske podatke i interaktivne programčiće u okviru *Simulations* opcije (pravljenje dijetnog i fitnes programa za korigovanje telesne težine, izvođenje hemijskih eksperimenata i dr.)

U svakom slučaju, *Collier's Encyclopedia 1998* zaslužuje da se o njoj piše mnogo više nego što smo mi trenutno u mogućnosti. Svakako je pogledajte.

ENCARTA ENCYCLOPEDIA 98 DELUXE

Koreni ogromne popularnosti koju uživa „Microsoftova" *Encarta* leže, pre svega, u atraktivnoj šminki, tj vizuelnoj privlačnosti, tematskom opredeljenju i pažljivo odmerenom obimu koji zadovoljava većinu potreba prosečnog korisnika bilo kog uzrasta i obrazovnog profila. Revizija *Encarte* za narednu godinu prilično je osvežena u odnosu na prošlogodišnje izdanje. Intuitivan korisnički interfejs, savremen grafički dizajn, preglednost i funkcionalnost, jednostavnost upotrebe i druge pozitivne karakteristike zadržane su u potpunosti. Postojeće tehničke kvalitete unapredile su neke nove opcije koje *Encartu* guraju još jedan stepenik više na lestvici multimedijalnih enciklopedija opšte namene.



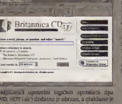
Ekran sa tekstovima deluje prilično natrpano (svi vezni pojmovi i multimedijalne komponente izdvojene su iz teksta na levu stranu ekrana), što ponekad može uzrokovati konfuziju i skrenuti pažnju sa traženog pojma. Takva organizacija istovremeno olakšava pristup slikama, zvučnim zapisima, video materijalu i drugom multimedijalnom materijalu.

Uvođenjem drugog CD-a u „DeLuxe" izdanje, stanje sa dužinom tekstova je kudikamo ispravljeno i može podmiriti sve osnovne, ali i neke profesionalne potrebe. Prednosti u količini tekstova i drugog materijala koji *Encarta* pruža najbolje oslikavaju sledeći podaci: 32 000 članaka, 14 000 ilustracija, preko 150 video klipova, čak 10 000 audio inserata kao i 300 novih web linkova.

Posebno je zanimljiva opcija *Virtual Tours* koja pruža mogućnost panoramskog razgledanja egzotičnih lokacija, uz promenu položaja na mapi u donjem levom delu ekrana, što je jedan od najinteresatnijih delova programa (možete se „prošetati" Parizom, Vestminsterskom katedralom, čuvenim razaračem „USS Missouri", spejs šatlom i dr.). Nova *Encarta* je definitivno opravdala većinu očekivanja, mada smo očekivali bogatiji izbor tema za multimedijalne prezentacije.

BRITANNICA 97

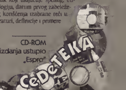
Encyclopedia Britannica je do današnjeg dana ostala neprevaziđen izvor opšteg znanja koji je doživeo čak petnaest izdanja. Prvo izdanje ove enciklopedije na CD-ROM medijumu zaživelo je pre nekoliko godina, praćeno ogromnim interesovanjem u čitavom svetu. Sadržaj CD-a čine su kompletni tekstovi iz štampanog izdanja i zbog ograničenosti prostora, manji deo ilustracija.



Najsvežije izdanje Britanike, pored inoviranih podataka za 1997. godinu, donosi i neke prednosti u odnosu na petnaesto štampano izdanje, pre svega više tekstova (oko 2 000 kojih nema u papirnom izdanju enciklopedije), dok su neki tekstovi prepravljeni i dopunjeni specijalno za CD izdanje. Paket i ovoga puta dolazi na samo jednom disku u HTML formatu, pa će vam za pregled biti neophodan i neki od Internet browsera (uz program se isporučuje starija verzija *Netscape Navigatora* koja će sasvim dobro poslužiti). Korisnički interfejs, sadržaj menija, način pretrage ostali su isti. Inače vrlo napredan search engine koji omogućuje sve oblike pretrage (uključujući upotrebu logičkih operatora tipa AND, NOT i dr.) dodatno je ubrzan, a olakšano je i on-line preuzimanje fajlova zahvaljujući obogaćenim Internet linkovima. Sve nejasnoće oko sadržaja diska i njegovog korišćenja vrlo uspešno otklanja sjajan help organizovan u vidu bogatog hiperteksta.

Sadržajem diska i ovde dominiraju tekstualni podaci praćeni sa par hiljada ilustracija (foto, mape, zastave, sheme i dr.) od kojih mnoge nisu linkovane s tekstom. Ilustracije su potpuno izdvojene iz teksta s kojim ih vezuju hipertekst linkovi, što ostaje jedan od glavnih tehničkih nedostataka programa. U pripremi je i proširena CD verzija enciklopedije koja će imati više grafičkog i audio materijala. U program je inkorporiran i sjajan „Merriam Websterov" englesko-engleski rečnik koji uključuje speling, etimologiju, datum prvog zabeleženog korišćenja izabrane reči u literaturi, definicije i primere.

CD-ROM izdanja ustupio „Espro"



Uređuje Slobodan POPOVIĆ

Sistemi mrežnih prstenova

Možda ste već primetili skupove stranica koje međusobno referenciraju jedna drugu. Obično je u pitanju *Web Ring*, sistem Web prezentacija koje se bave zajedničkim oblastima, pa se međusobno podržavaju. To praktično znači da kada se dokopate jedne strane o nekoj temi, nadohvat ruke su vam i sve ostale koje su vezane u taj prsten, kao i sve koje se ubuduće u njega povežu.





O popularnosti ideje najbolje govori podatak da postoji najmanje desetak hiljada takvih prstenova. Za početak, pomenućemo dva koji se bave Amiga računarima. Prvi, nešto stariji, nalazi se na adresi **www.azstarnet.com/~midian/amigaring.html** i pokriva manji deo WWW strana posvećenih Amigi. Nešto mlađi prsten postavila je firma „ClickBoom" koja se nedavno proslavila igrom *Capital Punishment*, a očekuje se da isto učine i konverzijom igre *Myst*. Pretpostavljamo da će se njihov prsten brzo raširiti, a njegova adresa je **home.ican.net/~clkboom/frames-ring.html** gde se nalaze i informacije potrebne za priključivanje.



Svoje mesto na Mreži našli su i korisnici koji se uglavnom igraju, pa preporučujemo nekoliko takvih prstenova. Za one koji vole *Duke 3D*, tu je **home.att.net/~lanckriet/dukering.html** gde se nalazi glavna strana prstena. *Quake* prstenova ima mnogo, a jedan od najvećih nalazi se na **www.beaconcg.com/dlos/ring.htm**. Za one koji preferiraju simulacije vožnji tu je veliki prsten na adresi **www.computech-online.net/~ae50**.

Adresa **www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4682** biće zanimljiva svima koji vole RPG *(Role Play Games)*, kao i veliki prsten na adresi **www.aim4game.com/sim/scring** posvećen igri *SimCity 2000*.

Svojevremeno je kod nas dosta pisano o hakerima i piratima, a listu članova jednog od najvećih hakerskih prstenova možete dobiti na **www.webring.org/cgibin/webring?ring=greenbeast&list**. Poslednji put kada smo je pregledali, bila je impozantne dužine. Anti Virus Krew, grupacija koja se bavi svim aktivnostima u cilju suzbijanja virusa i povećanja bezbednosti surfovanja, formirala je svoj prsten na adresi **free.prohosting.com/~hellokit/avk**.

Čak je i populacija uživalaca marihuane formirala svoj prsten - **ted.net/carmon/dust**. Da ne bude zabune, marihuana je kod nas još uvek ilegalna biljka. Mislite o tome. ;)

Tu je i sport. Najbolja košarkaška ekipa na planeti, posle nepravedno zapostavljene „Crvene Zvezde", svakako je ekipa „Čikaških bikova". Na adresi **www.ithaca.edu/shp/shp99/jkems1/cb.htm** možete naći glavnu stranu njihovog prstena. Preporučujemo i **www.blue-nose.demon.co.uk/soccer** gde se nalazi ogroman prsten koji pokriva stranice koje se bave fudbalom.

Muzika je itekako zastupljena na Mreži, a pomenućemo adresu **users.tnet.gr/~ntsou/webring/frame.html** gde je veliki prsten ljubitelja grupe „Iron Maiden".

Ljubiteljima „Star Wars" trilogije preporučujemo adresu **www.geocities.com/~jedimasterz/jediacademy/ring.htm**.

Adresa **www.mindspring.com/~truefreak/insanity** krije ljude koji sebe smatraju čudnima. Zašto je to tako, najbolje je da sami otkrijete.

U slučaju da želite da se pridružite nekom od postojećih prstenova, na osnovnoj *(Home)* strani svakog prstena naći ćete potrebne informacije: šta i kako treba da podesite, koje formulare da popunite, kao i šta treba da dodate na svoju Web stranicu da bi imala vezu sa ostatkom prstena.

Ako vam ovo nije dovoljno, svratite na **www.webring.org** gde ćete naći još mnogo Web prstenova. Pored pregleda direktorijuma sa postojećim prstenovima, možete se i upoznati sa načinom na koji oni funkcionišu. Ako se odlučite da postavite novi prsten, na ovoj adresi pronaći ćete sve neophodne informacije.

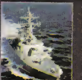
Miljan S. MIROVIĆ

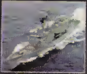
Ratne mornarice



Za ljubitelje ratnih brodova i svega što ide uz njih, evo nekoliko adresa koje bi mogli da posete surfujući Internetom:

Na **www.navy.mil** i **www.navy.com** nalaze se veoma lepo dizajnirane Web prezentacije ratne mornarice SAD-a. Ovi linkovi pružaju obilje podataka: geografski položaj američkih brodova u svetu, novosti i zanimljivosti o nosačima aviona (norme koje moraju da ispunjavaju uz grafičku shemu i istorijat). Najzanimljivije su ipak detaljne karakteristike svih oruđa i oružja koja su u upotrebi propraćene slikama: mornarički avioni i helikopteri, topovi sa torpedima i minama, borbeni, transportni i patrolni brodovi kao i brodovi za logističku podršku i minolovci. Preko ove dve adrese možete se informisati o poslovanju američke mornarice, kao i postavljati pitanja nadležnima.





Pored ove dve prezentacije američke ratne mornarice, koje su ubedljivo najbogatije informacijama, izvajamo još nekoliko adresa Web strana nacionalnih ratnih mornarica.

Kanada: **www.marlant.halifax.dnd.ca/odnnavy.html**
Australija: **www.navy.gov.au**
Velika Britanija: **www.royal-navy.mod.uk**
Nemačka (nezvanična stranica)
www.uni-karlsruhe.de/~unit/navy/enavy.html
Izrael: **pwp.usa.pipline.com/~albatros/ins.html**
Argentina: **www.ara.mil.ar/instituu.htm**
Brazil: **www.mar.br/~gmm/mb1.htm**



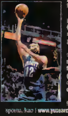
I na kraju vam toplo preporučujemo da pri razgledanju obavezno obratite pažnju na grbove ratnih mornarica.

Dragan DINGARAC

Domaći sport







Kao nacija ponosna na svoje sportiste, bilo je samo pitanje vremena kada ćemo ih, sa manje ili više stila, predstaviti na Internetu. Spisak domaćih klubova počećemo od „Partizana" (**www.computec-int.com/partizan.htm**) gde se nalaze osnovni podaci o ovom sportskom društvu, kratak istorijat, spiskovi sportista i aktuelni rezultati. Tu je, naravno, i stranica posvećena „Grobarima", zajedno sa navijačkim pesmama u WAV i RealAudio formatu, kao i aktuelni rezultati i tabele prve Savezne lige.

Stranica „Crvene Zvezde" (**www.beograd.com/redstar**) posvećena je samo fudbalskom klubu, ali je dosta detaljnija od „Partizanove". Pored aktuelnog time i novosti, tu su i čuvene „Zvezdine zvezde". Zvezdini navijači, „Delije", našli su svoje mesto na **www.oaza.co.yu/sport/delije** gde se nalaze ambijent, pesme i podaci o njima.

Ako ste ljubitelj košarke, posetite stranice YUBA lige (**www.yuba.org.yu**) - tu su klubovi, tabele, podaci o prvenstvu, statistički podaci i još toga. Lepa i sadržajna prezentacija, za svaku pohvalu. Tu je i BeoBasket (**www.beobasket.co.yu**), „agencija koja se bavi zastupanjem interesa košarkaša u Jugoslaviji", sa dosta podataka o aktuelnim domaćim košarkašima.

Ljubitelji borilačkih veština neka posete Jugoslovensku aikido federaciju (**www.beotel.yu/~aikikai**), aikido klub „Samuraj" (**www.orka.co.yu/samuraj**), aikido klub „Tisa" (**www.matgnet.com/tis**) i tekvondo klub „Borac" (**www.borac.co.yu**). Zaljubljenici u jedrenje naći će Jugoslovensku jedriličarsku asocijaciju na **www.sailing.org/yugoslavia**, gde stoji i zvaničan poziv korisnicima Interneta da „dođu i pokušaju da pobede nepobedive Srbe".

Jugoslovenski olimpijski komitet ima stranicu na **home.beonet.yu/jok**, a Atletski savez Jugoslavije na **www.iaaf.org/iaaf/federation/yug.html**. Nažalost, obe su veoma siromašne, pa ovim pozivamo nadležne da malo bolje predstave ove bitne institucije našeg sporta.

Od sportskih časopisa, za sada su se ozbiljnije predstavili samo novosadski „Chess-Press" (**www.chesspress.co.yu**) i beogradski „Chess Informant" (**www.sahovski.co.yu**). Nadamo se skorom poboljšanju situacije.

Dosta naših sportista ima svoje stranice na Internetu: Dragutin Topić (**pages.prodigy.com/dusan/top1.htm**), Vlade Divac (**www.nba.com/playerfile/vlade_divac.html**), Predrag Danilović (**www.nba.com/playerfile/sasha_danilovic.html**), Predrag Mijatović (**www.isfa.com/server/web/v-soccer/mijatovic.html**) i mnogi drugi.

Za kraj, treba pomenuti **www.sport.co.yu** sa vrlo ažurnim informacijama o svetskom i našem sportu, kao i **www.yusearch.com/cat/e12.html** sa obiljem linkova.

Slobodan POPOVIĆ

UK Top Five



Britanska muzička scena oduvek je bila jedna od najinteresantnijih (i najprofitnijih) na svetu. Šta se na Mrezi može naći o nekim od najpopularnijih bendova današnjice koji potiču sa Ostrva?

Zvanična prezentacija grupe Oasis nalazi se na **www.oasisinet.com**. Ako ste njihov fan moći ćete da saznate mogo toga o diskografiji, turnejama, da vidite gomilu fotografija braće Galager itd.

Trenutno najaktuelniji pop sastav na svetu svakako se ne može zaobići u jednom ovakvom pregledu. Spice Girls se neodoljivo smeškaju sa naslovne strane prezentacije na adresi **www.btinternet.com/~tom.slawson/spice.htm**. Međutim, sem njihovih slika i osnovnih biografskih podataka, ova strana ne nudi mnogo više.

Nikoga ne ostavljaju ravnodušnim. Neki ih smatraju za klovnove. Neki za legende tvrdog elektronskog zvuka. Sebe nazivaju „electro punks". U pitanju je, ko bi drugi, suluda četvorka iz Eseksa poznata kao The Prodigy. Šta još reći? Trk na **www.prodigy.co.uk**.

Blur je, za sada, jedini ostrvski pop-rok sastav koji ozbiljno ugrožava slavu pomenute grupe Oasis. Njihova grafički interesantno rešena strana nalazi se na **www.blur.co.uk**.



Jedan od najinteresantnijih „projekata" na britanskoj elektro sceni je kontraverzni duo The Chemical Brothers. Prezentacija sa mnoštvom njihovih slika, diskografijom i ostalim „potrepštinama" može se naći na **www.fortunecity.se/hultsfred/tonhojden/3/frame1.html**

Vojislav CIRKOVIC

30 najboljih stranica za zabavu

po izboru časopisa „PC Magazine"

- Atlantic Unbound (www.TheAtlantic.com)
- AudioNet (www.audionet.com)
- BookRadio (www.BookRadio.com)
- Center for Science in the Public Interest (www.cspinet.org)
- Comedy Central (www.ComedyCentral.com)
- DineNet Menus Online (www.menusonline.com)
- E! Online (www.eonline.com)
- Epicurious (www.epicurious.com)
- FECInfo (www.tray.com/fecinfo/indiv.htm)
- Games Domain (www.GamesDomain.com)
- GeoCities (www.GeoCities.com)
- Internet Movie Database (www.imdb.com)
- The Mining Company (www.MiningCo.com)
- Mr. Cranky Rates the Movies (www.internet-plaza.net/zone/mrcranky/index.html)
- Mr. Showbiz (www.mrshowbiz.com)
- MTV (www.mtv.com)
- Mungo Park (www.MungoPark.com)
- NASA (www.nasa.gov)
- The Onion (www.theonion.com)
- The Palace (www.thepalace.com)
- Parent Soup (www.parentsoup.com)
- PBS (www.pbs.org)
- Rogue Market (www.RogueMarket.com)
- Salon (www.salonmagazine.com)
- Scientific American (www.sciam.com)
- TV Guide (www.tvguide.com)
- Uni-Verse (www.uni-verse.com)
- You Don't Know Jack (www.bezerk.com)
- Zagat (www.pathfinder.com/@@31KcbwYA2u@J25m1/travel/Zagat/Dine/index.html)

Beogradski salon knjiga

Dekontaminacija

Sem velikog broja računarskih izdanja prisutna i sve savršenija oprema za kompjutersku pripremu štampe

Broj od preko 360 hiljada zvanično registrovanih posetilaca ovodišnjeg Međunarodnog sajma knjiga, 42. po redu, pokazuje da je ova naša kulturna manifestacija preživela i uspešno se odbranila od kulturne kontaminacije i naleta kiča i neukusa, koji su obeležili godine iza nas

Među brojnim posetiocima bilo je i korisnika računara u potrazi za tradicionalnim sajamskim popustima, kako bi što povoljnije došli do potrebne literature.

Naša dva najveća prodavca računarske literature, CET i „Mikro knjiga" su i na sajmu bili veliki takmaci - sa štandovima jedan pored drugog. Da li je to namerno ili slučajno, nije nam poznato, ali je sigurno da su imali šta da ponude i da su bili dobro posećeni

CET je uoči sajma izdao nekoliko knjiga iz edicije „Korak po korak" („Step by step") „Microsoft Pressa" za početno-srednji nivo znanja, čime je ušao u trku sa „Mikro knjigom" koja je već postigla uspeh sa prevodima iz edicije „Za neupućene" („... for dummies") Kao što je očekivati, iz ove edicije najviše je bio tražen „Word 97" i „Excel 97". CET je uoči sajma izdao i „Netscape Navigator za početnike" (iz edicije „Complete idiot's guide"), kao i „Vodič kroz Word 97" iz edicije „Specijalna izdanja" za napredne korisnike Na ovom štandu se, kao i do sada, mogao naći veliki broj stranih knjiga

„Mikro knjiga" je uoči sajma izdala „CorelDRAW 7" na 800 strana sa CD-om. Edicija „Za neupućene" je i dalje tražena, a stižu i novi naslovi Iz ove edicije se najviše tražio „Windows 95" i „Internet", a od drugih „Novellova enciklopedija računarskih mreža" i „VBA priručnik za programere" Od knjiga u pripremi kupci se najviše raspituju za „Photoshop 4 za Windows 95 Bibliju". Posetioci su dobijali lepo urađen katalog knjiga, a kupci i raznorazne kalendarčiće



„Kompjuter biblioteka" iz Čačka i ove godine je nastupila na sajmu. Poput konkurenata, i ovaj izdavač odlučio se da otkupi prava na prevod neke od stranih edicija za početnike U ovom slučaju to je „Potpun brzi vodič" („Complete idiot's guide") iz koje je bilo prikazano nekoliko knjiga o „Microsoftovim" programima. Od naslova u pripremi treba pomenuti i ediciju „Naučite za 21 dan" iz koje će se uskoro pojaviti VB5, Java1.1 i C++

I „Tehnička knjiga" pridružila se „klubu" prevodima iz engleske edicije „Na lak način", knjige „Office 97" i „Access 97".

PC program je izložio knjige iz svoje edicije „Računarski biseri" i dva nova, interesantna naslova „U društvu divova I i II" naziv je zbirke interesantnih intervjua sa najuspešnijim ljudima iz kompjuterskog biznisa

Na ovogodišnjem sajmu bilo je i dosta knjiga na engleskom jeziku, a među njima i onih iz oblasti računarstva, pri čemu su posebno zanimljivi specijalizovani naslovi za koje u skorije vreme nema izgleda da budu prevedene na naš jezik.

Od računarskih programa vezanih za izdavaštvo treba pomenuti „RAS", programski paket za obradu teksta razvijan na institutu SANU. O njemu smo već pisali, tako da ćemo samo napomenuti da omogućuje ispravljanje daktilo-

Kompjuterizovana biblioteka za slepe

Čitanje mašinom

Naši slepi i slabovidi sugrađani mogu samostalno da rade na računaru i čitaju literaturu dostupnu u elektronskoj formi

Napredna društva karakteriše briga prema deci, starim i hendikepiranim osobama Kod nas je slučaj da zvanične ustanove i udruženja nedovoljno rešavaju probleme onih zbog kojih postoje, usled večitog nedostatka novca ili sopstvene neaktivnosti Zato se osnivaju nevladina udruženja, od strane onih građana koji imaju volje i snage da pokrenu stvari iz stanja mirovanja

Otvaranje prve kompjuterske biblioteke za slepe kod nas bio je povod da posetimo inicijatora ove ideje, udruženje „HOMER", koje okuplja slepe osobe, ali i one koji to nisu.

Biblioteku u Palati „Beograd" je 16 septembra otvorio tadašnji gradonačelnik Beograda dr. Zoran Đinđić, a otvaranju su prisustvovali predstavnici Britanske ambasade, UNHCR-a i Fonda za otvoreno društvo, koji su finansijski pomogli ovaj projekat.

Na koji način kompjuter, sprava čijim nam ekran pruža pogled u svet bogat informacijama i znanjem, može da pomogne onima koji ne vide? Odgovor na ovo pitanje potražili smo kod g. **Branka Matića**, predsednika udruženja HOMER, osobe koja je došla na ideju osnivanje ovakve biblioteke.

„Zahvaljujući kompjuterskom sistemu, koji pomoću skenera, kompjutera, brajevog terminala ili sintetičkog govora može svaki štampani tekst da za desetak sekundi prevede u sistem Brajeve azbuke ili govora, slepe osobe će po prvi put biti u prilici da čitaju ili pišu, bez do sada dugotrajnog prilagođavanja tekstova onima koji ne vide", kaže g. Matić.

Naime, osobe koje ne vide mogu da čitaju knjige zapisane Brajevom azbukom To su do sada činili prelaskom prstiju preko izbušenih listova



Multimedijalni PC računar sa Brajevim terminalom

grafskih i pravopisnih grešaka, sa bazom od 2 300 000 oblika reči, i podelu reči na slogove (za Word, Venuturu i Quark). Program je neophodan svima kome je pisana reč delatnost.

Danas su neizostavni deo manifestacija gde učestvuju izdavači knjiga i firme koje prodaju računarsku opremu za izdavaštvo.

Na sajmu je direktno bila jedna od najpoznatijih firmi u svetu iz oblasti štamparstva, nemački „Heidelberg" („Hajdelberg") iz istoimenog grada. Danas je ova grupacija sastavljena od mnogih manjih kompanija, specijalizovanih za određenu oblast ove industrije. Ove godine je „Heidelberg" priključio „Linotype-Hell", poznatog proizvođača profesionalnih skenera, osvetljivača i druge opreme za štamparstvo.



Jedan od najinteresantnijih izloženih uređaja bio je „TANGO", „bubanj"-skener koji je tek nedavno doživeo svetsku premijeru. Reč je o uspravno postavljenim skenerima, valjkastog oblika, izuzetnih tehničkih karakteristika, naprednijih od „ravnih" skenera.

Međutim, većini kupaca će zbog cene pristupačniji biti profesionalni „Linotype" ravni skeneri *Opal, Jade, Saphire* i *Topaz*. Najbolji je *Topaz* koji je kadar da skenira i predmete, do određene debljine. Na izloženom primerku demonstrirano je skeniranje hamburgera, krompirića i salate. Dođe vam da pojedete sliku dobijenu na ekranu *Power Macintosha*. Zbog brojne i kvalitetne izložene opreme, „Heidelberg" je dobio i priznanje sajma.

Alexander SWANWICK

čije izbočine predstavljaju slova azbuke, a od sada preko Brajevog terminala, uređaja priključenog na računar koji prikazuje sadržaj ekrana kombinacijom „iglica", koje izvlačenjem i uvlačenjem formiraju slova Brajeve azbuke.

Kompjuterizovana biblioteka za slepe poseduje pet Pentiuma sa zvučnim karticama i tri Brajeva terminala. Takođe ima i Brajev štampač koji tekstove iz računara štampa Brajevom azbukom na papir. Preko skenera se štampani materijali prenose u računar, a prepoznavanje teksta vrši se programom *Recognita*.

Za povezivanje računara sa Brajevim terminalom koristi se program *Virgo* koji omogućuje rad pod DOS-om i Windowsom.

„Brajevi terminali" imaju sintetizator govora za nekoliko svetskih jezika, ali ne i za naš, tako da se za čitanje naših tekstova koristi program „Govor" autora Borivoja Kovača iz Pančeva.

Udruženje „HOMER" poziva sve poznavaoce računarske tehnike i programiranja, koji imaju vremena i dobre volje da svoje znanje ulože u razvoj softvera i hardvera koji bi slepim osobama pomogao da što lakše rade za kompjuterima, da se jave udruženju, odnosno biblioteci.

Iako bibliteka radi samo mesec dana, već postoji vidno interesovanje kod naših slepih sugrađana, posebno među decom, đacima i studentima, kaže g. Matić. Njeni korisnici mogu da pohađaju i obuku za samostalni rad za kompjuterom, što bi im omogućilo da po prvi put da dođu do informacija i literature sa svih strana sveta, doslovno rečeno „nadohvat ruke".

A. SWANWICK

Kompjuterizovana biblioteka za slepe nalazi se u Palati „Beograd", Masarikova 5/15, sala 1501, tel/fax je 684-866, lokal 574

3D grafički akceleratori

Voodoo histerija

Na svetskom tržištu vlada masovna histerija povodom najnovijih 3D akceleratora sa „Voodoo" čip-setom

Stručnjaci koji se bave animacijom i igračka populacija izgleda su rešili svoje probleme za određen period, dok prodavci grafičkih kartica zadovoljno trljaju ruke. Posle inicijalnog fijaska softverskih kuća u proizvodnji isključivo 3D orijentisanih paketa (naročito igara), veliki industrijski džinovi „Microsoft" i „Silicon Graphics" uskočili su sa kompromisnim rešenjem. Razvijeni su *3D API (Aplication Programming Interface) Direct 3D* (komponenta *DirectX-a*) od strane „Microsofta" i *Open GL* „Silicon Graphicsa". Programeri su svoj softver samo učinili kompatibilnim sa ovim standardima, bez potrebe za stvaranjem posebne 3D verzije za manji broj korisnika sa skupim 3D karticama. Nedavno je „Microsoft" već isfrustrirane korisnike *DirectX-a* obradovao mnogo savršenijom *5.0* verzijom u kojoj je posebna pažnja posvećena upravo *Direct3D-u*. Sa druge strane, „Silicon Graphics" i njihov *Open GL (Graphic Library)* je već duže vreme na tržištu, prvenstveno dizajniran za zahtevne grafičke aplikacije. Posle upotrebe ovog API-ja od strane **Džona Kormaka** (John Cormack) iz „id Softwarea" (*Quake, Doom*), sve više programera se okreće ovom sistemu.



U tehnici „Alpha-blending" se za alfa-kanal koristi BMP sličica (tehnika „fogging" za kreiranje magle); na većoj slici je primer sa 3D kartice koja podržava ovaj specijalni efekat.

Grafički akceleratori nude korisnicima mnogo brže prikazivanje sličica (frejmova) i specijalnih efekata. Brzina prikazivanja je važna u animacijama i obično se izražava u fps (frames per second). Što je veći fps, animacija je glatkija i lepša. Akceleratori povećavaju brzinu prikazivanja smanjujući zauzetost procesora iscrtavanjem ekrana. Sa 3D karticom, procesor kontroliše program i iscrtava poligone, koje kartica ispunjava, teksturira i senči. Prosto rečeno, ukoliko vaš kompjuter postiže normalnu brzinu prikazivanja u niskoj rezoluciji, sa 3D karticom ćete imati visoku rezoluciju bez smanjenja performansi sistema. Specijalni efekti upravo su elementi koji razdvajaju „neubrzane" animacije i igre od onih na koje je delovano 3D karticom. Nabrojaćemo najčešće efekte.

Mip-mapping je efekat koji rekreira teksturu dajući joj određene veličine i pristupajući sa mnogo kompleksnijim algoritmom (baziranom na *dithering* metodu). Ovaj efekt se koristi za izradu tekstura malih veličina (npr. delova podova, zidova, plafona). Bez ovog efekta teksture izgledaju previše udaljene ili približene od stvarnog rasporeda u animaciji.

Bilinear filtering služi za nežnije prelaze na teksturi i onemogućava pikselizaciju.

Alpha-blending se najviše koristi pri izradi transparentnih ili sjajnih površina. Prilikom kreiranja animacije običan BMP se koristi kao *Alfa* kanal i na taj način posmatraču stvara utisak da gleda ekran kroz nešto (što zavisi od karakterističnog bitmapa). Efekt je primenjiv za vodu, vatru, maglu itd.

Pored nabrojanih efekata koji su najzastupljeniji u programima i igrama izdvajaju se i *advanced shading, dynamic light, anti-aliasing* itd. Prikazivanje efekata utiče na konačan izgled animacije- da li će izgledati kao nešto urađeno na kompjuteru (videće se pikseli) ili će posedovati fotorealističnost.

Većina 3D kartica na današnjem tržištu bazira se na sledećim čip-setovima: *Rendition Verite, 3Dfx* (tj. *Voodoo*), *S3 Virge* (DX ili GX varijante), *Matrox Mistique* i *ATI Rage II*. Generacije čip-setova se ne kategorišu po performansama ili karakteristikama, već po vremenu kada su se pojavile na tržištu i trenutno pruženom kvalitetu. Prva generacija uključuje čip-setove kao što su *NVidia* ili *Virge*, samo sa poboljšanim performansama i brzini rada s teksturama, ali je (skoro) bez efekata. Druga generacija uključuje jake performanse i makar dva efekta koji se smatraju standardnim *mip mapping* i *bilinear filtering*. Tu možemo ubrojiti *Rendition Verite*. Trenutno je aktuelna treća generacija grafičkih akceleratora i 3D kartica ogromnih performansi. Oni sem brzine nude i prikaz programa u 16-bitnom (65536 boja) ili 24-bitnom modu (preko 16 miliona boja). *Matrox Mistique* i *ATI Rage II* su 3D kartice sa posebno razvijenim čip-setom od strane matičnih firmi. Uglavnom se manje pažnje obraćalo na postizanje svih današnjih efekata, nego na postizanje brzine, u čemu su i jedna i druga kartica šampioni. Ipak, apsolutni (trenutni) vladar tržišta je čip-set *Voodoo* i naprednija varijanta *Voodoo Rush* firme „3Dfx Interactive".

Ovaj čip-set se trenutno nalazi kao dodatak grafičkim karticama najvećih proizvođača globalne industrije. Tu se izdvajaju: *Hercules Stingray 128 3D* firme „Hercules", *Monster 3D* i *Viper 330* firme „Diamond Multimedia" i *Righteous 3D* firme „Orchid".





Hercules Stingray 128 je kartica koja ima implementiran *Voodoo Rush 3D* čip-set, *Alliance ProMotion* 2D/3D multimedijalni 128-bitni procesor, 6 MB EDO DRAM-a. Prosečno postiže 30 fps (kod „Playstation" konzole prosek je 25 fps). Brzina ispunjavanja poligona, tj. objekata pri 3D modelovanju, je približno četrdeset miliona piksela u sekundi. *Voodoo Rush* koristi 2 MB memorije isključivo za prikazivanje tekstura, dok ostalih četiri podržavaju rezolucije 640 x 480 do 1280 x 1024 u 24-bitnom true color modu. Cena joj je oko 250 USD.



Viper 330 iz firme „Diamond multimedia" poseduje *NVidia* 128-bitni procesor i *Voodoo Rush* čip-set. Za razliku od „Herculesovog" proizvoda, na kartici se nalaze 6 MB SGRAM-a, koji je nešto brži od običnog DRAM-a, tako da kartica ima „overklokovane" rezultate u odnosu na srodne grafičke karte. Poseduje i izlaz za TV, ali isključivo NTSC sistem.



Monster 3D, druga kartica iz iste firme, nešto je slabijih performansi, ali srazmernih niskoj ceni (manje od 150 USD). Koristi *Voodoo* čip-set, tako da predstavlja akcelerator postojeće kartice. Kartica zahteva prazan PCI slot (nikakvi IRQ, DMA kanali ili VESA modovi) i sa grafičkom karticom se povezuje kablom. Ovo omogućava korišćenje 2D aplikacija, a kada dolazi do kompleksnijih FMV *(Full Motion Video)* ili animacija, 3D akcelerator preuzima posao. Na njoj se nalazi 4 MB SGRAM-a, što uz prosečnu karticu sa 2 MB pruža idealne performanse.

Pored pomenutih kartica velike firme stalno razvijaju nove, tako da se već do početka sledeće godine očekuje još više 3D akceleratora. Pošto će *Voodoo* čip-set zasigurno postati standard, možemo uskoro očekivati pojeftinjenje i kod domaćih distributera.

Branislav BABOVIĆ



DTK Pentium II/266

Računar zvani želja

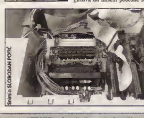
U letnjem dvobroju predstavili smo vam Pentium MMX i AMD K6, a sada već imamo priliku da direktno testiramo mašinu baziranu na najnovijem procesoru iz „Intela" sa kodnim imenom „Klamath", poznatijem i kao *Pentium II*.

Iza konfiguracije koju smo dobili na test stoji ime DTK, veoma poznato kako u svetu tako i kod nas. Kao što smo već rekli, njenu udarnu snagu predstavlja *Pentium II* procesor i to na 266 MHz. Ostatak je ništa manje impresivan: 64 MB EDO memorije na DTK-ovoj PRM 0074I FX ploči, *Matrox Mystique II* grafička kartica sa 4 MB RAM-a, *Seagate Cheetah* SCSI disk od 4,5 GB koji je zajedno sa *Plextor* 12x SCSI CD-ROM-om vezan na „Adaptecov" SCSI kontroler, zatim *SoundBlaster AWE-64 Value*, kao i *USRobotics Sportster* modem. Odmah se mora primetiti da DTK nije pravio kompromise ni na jednom jedinom mestu – za sve odabrane komponente može se reći da su vrhunske u svojoj klasi. Za sliku je zadužen DTK-ov solidni 15-inčni monitor, a za zvuk par klasičnih „multimedijalnih" zvučnika.

„Klamath" je javnosti predstavljen u poslednjim danima proleća, kao direktan „Intelov" odgovor sve agresivnijoj konkurenciji u vidu AMD-a i Cyrixa koji su svojim jeftinim čipovima (K6 i 6x86) pretili da ozbiljno ugroze prodaju MMX Pentiuma. Sam procesor ne donosi ništa revolucionarno. Dolazi sa 64 KB L1 keša, MMX instrukcijama i, u odnosu na Pentium Pro, boljim izvršavanjem 16-bitnog koda. Ono što ga čini posebnim su dve stvari. Prva je visoka frekvencija rada, počevši od 233 MHz, preko 266 i 300, pa sve do u budućnosti planiranih 333, 400 i 450 MHz. Druga stvar je posebno podnožje za procesor, nazvano *Slot One*, u koje se smešta posebna kartica sa procesorom i sekundarnim kešom. Dosta je u kompjuterskoj javnosti postavljano pitanje zašto se „Intel" odlučio na ovaj korak. Ma šta „Intel" na kraju pričao, čini se da je glavni razlog pravljenje još para. Naime, *Socket 7*, korišćen za *Pentium* procesore, nije bio licenciran od strane „Intela", tako da su nezavisni proizvođači (AMD i „Cyrix" u ovom slučaju) mogli da prave procesore kompatibilne sa specifikacijom Pentiuma, i na taj način ugrabe za sebe deo tržišta. Uvidevši grešku, „Intel" je licencirao *Socket 8* (korišćen kod *Pentium Proa*, i razlog zašto ne postoje *Pentium Pro* klonovi) a sada i *Slot One*. Na taj način „Intel" je osigurao da buduće *Slot One* ploče koriste samo „Intelove" procesore, omogućavajući „Intelu" da učvrsti monopol na tom polju. Dalju strategiju predstavlja potpuno obustavljanje proizvodnje *Pentium* procesora do kraja ove godine, jedino će *Pentium MMX* na 233 MHz opstati do polovine sledeće godine. No, da se ne bi previše udaljili od glavne teme ovog teksta, vratimo se našoj konfiguraciji.

Kućište pripada najnovijoj generaciji „šrafless" kućišta (tj. nema šrafove na sebi) i otvara se ili uz pomoć grube sile ili čitanjem upustva skrivenog sa zadnje strane. Unutra se krije pomenuta DTK-ova matična ploča, koja koristi 440FX set čipova, poznat kao *Natoma*, i od ostalih ploča je razlikuje čak 8 (osam) SIMM podnožja za memoriju, podeljenih u četiri banke po dva slota. Umetanjem osam modula od po 64 MB dobija se i maksimalna količina memorije od 512 MB što i predstavlja granicu 440FX čip-seta. Ploča prima *Pentium II* procesore od 233 do 300 MHz i isključivo ATX napajanje. Svi I/O priključci su integrisani direktno na ploči, a tu se pored standardnih, nalaze i dva USB *(Universal Serial Bus)* porta. AMI-jev *WinBIOS* vam omogućava da mišem podesite sve relevantne stvari vezane za hardver pred konačno pokretanje ove skupe „skalamerije" u rad.





Snimio SLOBODAN POTIĆ

Glavni „motor" u mašini je „Seagateov" SCSI disk od 4,5 GB, nazvan *Cheetah* po najbržoj životinji na planeti. Vrteći se na 10 000 obrtaja u minuti, ovaj disk garantuje impresivne performanse. Usput, i IBM je pre izvesnog vremena uspeo da dostigne ovu granicu, sa novom *DeskStar3* serijom. Kako će testovi i pokazati, tih 10 000 obrtaja ne stoje tu samo za pokazivanje. Drugi SCSI uređaj je „Plextorov" dvanaestobrzinski CD-ROM. „Plextorovi" SCSI čitači odavno važe za vrhunske, i ovaj model je to samo potvrdio. Uostalom, knjižica (u stvari knjiga) koja ide uz ovaj drajv je i najdetaljnije napisana, ima čak 250 strana, što samo govori o pažnji koju „Plextor" posvećuje svojim proizvodima. Iako na tržištu postoje brži uređaji, delimo mišljenje ljudi u DTK-u da je dvanaestobrzinac najoptimalniji izbor.

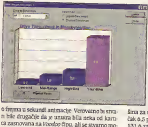
Matrox Mystique II grafička kartica je već standardan izbor mnogih proizvođača kompjutera. Radi se o jednoj od najprodavanijih kartica na tržištu, za šta su najviše zaslužne njene izvanredne i balansirane 2D i 3D performanse. Tu je i hardverski implementirana VESA 2.0 kompatibilnost kao i podiška za mnoge 3D funkcije što će vam omogućiti da na ovoj mašini glatko igrate *Quake* u 800 x 600... ako ste ovu mašinu kupili da bi ste se igrali. Za DTK-ov monitor nema se šta posebno reći. Radili smo u rezoluciji 1 024 x 768 sa 32-bitnom paletom i osvežavanjem ekrana od 85 Hz. Slika je standardna, ni previše dobra, ni loša. Pomoću tri dugmeta i *on-screen displaya* možete pored uobičajenih opcija, podesiti i *pincushion*, *trapez*, *bow*, rotaciju slike kao i RGB korekciju.

Za zvučnu podlogu zadužen je AWE-64, naslednik veoma popularnog AWE-32. Uz 32 hardverska, donosi još i do 32 softverski sintetisana kanala, što zajedno čini broj iz naziva kartice. Ako vam se muzički afiniteti završavaju na *Windows Startup Soundu* i raznim urlicima i eksplozijama u igrama nećete naći bolju karticu, i sa te strane, na reprodukciju zvuka nemamo zamerki. Moramo priznati da smo sve vreme testiranja slušali MIDI-je sa pratećeg CD-a, koji zaista prelepo zvuče. Detaljniji opis ove kartice možete pronaći u broju 5/97.

Ovo je zaista mašina za koju ne morate gledati procentualne razlike u testovima da bi otkrili razlike u brzini. Sve stvari na desktopu 95-tice „lete", počevši od startovanja aplikacija, rada u njima, instaliranju programa, rada sa arhivama... Jednostavno *Pentium II* i *Cheetah* disk se utrkuju da vam pruže što veći komfor. Napomenimo samo da rad u *Delphiju*, poznatom vizuelnom alatu za kreiranje aplikacija, nikada nije bio prijatniji. Na kompajliranje i startovanje bilo koje aplikacije čekate maksimalno dve sekunde! Naravno, imati ovakvu mašinu, a bar jednom na probati *Quake*, prava je šteta. U rezoluciji 800 x 600 *Quake* je bio „gladak" i veoma igriv, a o detaljnosti grafike pri toj rezoluciji da i ne govorimo. No, pri pokušaju da ga pokrenemo u 1.024 x 768, dočekao nas je lep *slide-show* sa nekih 5-

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na konfiguraciji iz standardne ponude firme „ŠUTLIĆ GENIUS". Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

Procentualna ocena koju iznosimo na kraju svakog prikaza predstavlja utisak urednika i autora o proizvodu. Sistem vrednovanja uzima u obzir ne samo performanse i mogućnosti proizvoda, već i njegovu cenu i dostupnost na domaćem tržištu. Ovakvom sintezom čitaocima predočavamo relativnu poziciju proizvoda na tržištu.



radila oko pet odsto sporije. Prosto je neverovatno da na ovoj konfiguraciji pri brzom povlačenju prozora po ekranu za njim ostaje trag. Takođe pri brzom skrolovanju ikona u *Exploreru*, prozor urne da „flickeruje", odnosno treperi. Naravno, ove zamerke su upućene „Microsoftu", a ne samoj mašini. Ali šta je tu je, bez „Microsofta" se danas više ne može.

Testovi su nam samo potvrdili da se ovde radi o zaista brzoj mašini. Dovoljno je da samo bacite pogled na grafike iz *Norton Sysinfoa* za Windows 95. *System Benchmark* kaže da je ova mašina za dva reda veličine brža od prve 386-ice i čak 6.5 puta brža od Pentiuma na 90. Rejting od 131.6 zaista je impresivan. Recimo još samo da je postignut *Winbench CPUmark 16* od 525 (što je 22 odsto brže od *Pentium MMX* na 200), i *CPUmark32* od 707 (43 odsto brže). Naravno i *Seagate Cheetah* disk zavređuje posebnu pažnju. Vrteći se gotovo duplo više od današnjih *Quantum Fireball* diskova, ostvaruje sekvencijalni prenos podataka od nešto preko 14 MB/s po *SCSI-Benchu* i *Winbenchu 97*! Takođe, ostvario je *Business Winmark Score* od 1.540 (!) i *High-End Winmark* od 5.090 (!!). Ovi razultati ostavljaju dosadašnje šampione brzine, *Quantum Fireball ST* diskove, daleko, daleko iza sebe. Što bi se reklo, radi se o disku za prave muškarce.

6 frejma u sekundi animacije. Verovatno bi stvari bile drugačije da je unutra bila neka od kartica zasnovana na *Voodoo* čipu, ali se stvarno moramo zapitati gde je granica, i koga su ID-ovci imali na umu kada su pravili *Quake* pre skoro dve godine. Posle instaliranja *DirectX 5* drajvera probali smo i *EF2000*, i tu nemamo šta prigovoriti, u visokoj rezoluciji ovo zaista lepo izgleda. Na red je došla i instalacija najnovijeg Microsoftovog „čuda", *Internet Explorera 4.0* sa *Active Desktopom*. Procesorki testovi su odmah prijavili mali pad u performansama – mašina je sada

Zanimljivo je bilo i pogledati „Plextorov" dvanaestobrzinac s obzirom da se radi o SCSI uređaju. Ostvarenih 1 860 KB/s transfera podataka i vreme pristupa od 112 ms su izvanredni rezultati. No tek CPU Usage od svega 4,9 odsot daje do znanja o čemu se tu radi (kod standardnih IDE čitača, na standardnim mašinama, ovaj broj se kreće od 40 do 60 odsto).

Radi se o konfiguraciji koju bi svako voleo da ima. Brz procesor, ploča, vanserijski SCSI disk, izvanredna grafika i zvuk – sve je tu. Njen trenutno najveći nedostatak, cena od oko 7.500 DEM, učiniće je mnogima nedostupnom još izvesno vreme. Onome ko sebi može da je priušti, sigurno će pružiti mnoge lepe sate zabave. Pardon, ozbiljnog rada...

Vladimir PRELOVAC

TIP: Kompletna konfiguracija
INFO: Pentium II procesor, SCSI podsistem
PROIZVOĐAČ: DTK
UTISAK: 96%

ExpertColor Canarias 2000

Bog te video

ExpertColor Canarias 2000* je PCI grafička kartica sa TV izlazom. Iako smo bili u dilemi što se tiče njenog glavnog čipa, koji nosi simboličnu oznaku T2000 (novi „Terminator"?), ispostavilo se da nije loš. T2000 je 64-bitni grafički akcelerator koga je razvio sam „ExpertColor". Po performansama ova kartica je negde između S3 serija *Trio64* i *Virge* serija, sa malom disproporcijom između 2D i 3D performansi.

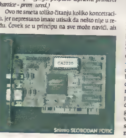
Naime, sama činjenica da je *Canarias 2000* 64-bitni akcelerator, što danas nije nikakvo čudo, govori da u dve dimenzije ova kartica ne zaostaje mnogo za konkurentima. Međutim, pravo je iznenađenje da je 3D akceleracija izvedena softverski, što je, do sada, presedan među video karticama. Zaista, kako smo i očekivali, 2D performanse su veoma dobre, dok u realnim 3D aplikacijama ova kartica pokazuje zaostajanje u odnosu na konkurentske proizvode iz *Virge* serija.

Pošto je *Canarias* namenjen korišćenju u kući i igranju na većim „malim ekranima", očekivali bismo da je 3D akceleracija hardverska. Doduše, imajući u vidu današnje kućne mašine kod kojih su Cyrix P200+ i 32 MB RAM memorije sasvim obična pojava, gotovo da će sve igre raditi zadovoljavajućom brzinom. Ovo se potvrdilo i na slučajevima *Quakea* i *Duke Nukema*, koji baš i ne idu naruku *Canariasu*, zbog jedne od njegovih glavnih osobina. U pitanju je doslovna orijentisanost na Windows okruženje. Sve, od *Soft3D* akceleracije, kod aplikacija koje koriste *Direct3D*, do TV izlaza, funkcioniše isključivo pod Windows okruženjem. Ovo ide čak dotle, da neke manje zahtevne DOS igre koje bez problema rade pod Windowsom odbijaju poslušnost sa ovom kartom. Sem toga, prelazak iz jedne rezolucije u drugu traje neuporedivo duže nego kod drugih savremenih kartica. Osta je nejasno da li su za to krivi drajveri, koji bi, stiče se utisak, mogli biti i bolji, ili dodatni hardver za video izlaz koji neke procedure dodatno opterećuje.

Nažalost, postoje dve sitne manjkavosti koje nikako ne bi smele da se potkradu proizvodu novije generacije. U radu sa *Canariasom* primetili smo da bi oštrina slike mogla biti na višem nivou. Na pojedinim mestima na ekranu, gde je font sitniji, slika kao da gubi na kontrastu, pa čitanje helpova i/ili listanje sadržajnijih Web strana može biti zamorno. Sem toga, a što mnogo više smeta u svakodnevnom radu, povremeno se pojavljuju izvesne desinhronizacione linije, koje izazivaju efekat „lošeg kontakta".

(Poslednja vest: domaći prodavac je pomenuti nedostatak reklamirao kod stranog isporučioca i, u trenutku kada ovog čitate, trebalo bi da su na raspolaganju potpuno ispravni primerci kartice - prim. ured.)

Ovo ne smeta toliko čitanju koliko koncetraciji, jer neprestano imate utisak da nešto nije u redu. Čovek se u principu na sve može navići, ali



Snimio SLOBODAN POTIĆ

danas svakako imate izbora (doduše ne za te pare), pa to nije nephodno. U početku smo pomislili da razlog za ovo može da bude veći takt magistrale, ali nam je sjajni „Chaintek" opovrgao ovu hipotezu veoma brzo.

Ako se ovaj nedostatak zanemari, što će mnogi korisnici moći da urade, ako im od ove kartice bude potrebna samo slika na TV-u (odnosno videu), *Canarias 2000* je sjajna kartica. Evo zbog čega to kažemo.

Pre svega, Canarias 2000 je jedna od retkih kartica, koja podržava PAL *full screen*, dakle i *overscan* i *underscan* rezoluciju, a koje na TV-u (odnosno videu) možete gledati preko S-video ili kompozitnog priključka. Zatim, PAL/NTSC enkoder, koji je zadužen za konverziju kompjuterske slike u televizijsku, je integrisan u sam *Canarias T2000* čip, što daleko pojednostavljuje i pojeftinjuje stvari. Kvalitet slike dobijene na TV-u je izvanredan. Ovde moramo da napomenemo da su nam standardi „kućni", pa nemojte očekivati *broadcast* kvalitet.

„ExpertColor" se zaista potrudio da se za svaku dobru stvar na ovoj kartici nađe i poneka zamerka. Radi se zapravo o tome da iako u help fajlu lepo piše da kartica podržava 720x512, to u praksi nije baš lako. Uprkos tome što je kartica podešena za PAL režim rada, najveća rezolucija u kojoj smo uspeli da dobijemo sliku na TV-u je 680 x 510. Šta to praktično znači? Kratko rečeno – i dalje imate border. Daleko je manji i prijatniji od mnogih kartica sa TV izlazom, ali je i dalje border. Zanimljivo je što kada prikazujete samo desktop i Windows okruženje, border postoji samo pri dnu, dok ivice slike sa monitora „istrčavaju" za po nekoliko piksela sa ivica ekrana TV-a, dakle pravi *overscan*. Ovo vam neće smetati da gledate filmove sa CD-a ili da sami doterate neki video snimak, a onda ga snimite (arhivirate) u svoju porodičnu CD-teku. Manje će biti zadovoljni jedino ljudi kojima će ovaj uređaj služiti kao je-

fina *preview* opcija za render projekte ili nešto slično, ali koliko para toliko i muzike

Kada je *Canarias 2000* u pitanju, možda ćete dobiti i više nego što platite, jer ova kartica ima ugrađen i *flicker-free* filter, tako da sliku sa monitora možete gledati u *interlace* ili *non-interlace* režimu. Napominjemo da su ovu karakteristiku do sada imali uglavnom uređaji iz više klase cena, pa je nikako ne smete zanemariti

Svakako treba pohvaliti izvanredan MPEG dekoder koji je (ako ga snabdete dobrim, brzim CD-om) uvek na visini zadatka. Sa „Panasonicovim" dvanaestobrzincem smo sa velikim užitkom odgledali Pink Floyd Pulse koncert, kao i duplu CD-kompilaciju sa Queen spotovima. To isto je tek nešto lošije išlo sa „Sonyjevim" 76E čitačem, jer su se na trenutke pojavljivali izgubljeni kvadratići, karakteristični za MPEG algoritam. Bez obzira na to, *Canarias 2000* nas je definitivno uverio da je MPEG kvalitetniji od VHS-a, što smo utvrdili i u studijskim uslovima, na profesionalnim video monitorima.

Ruku na srce, i *Canarias* boluje od standardnih „tegoba" kod prikazivanja cinober nijansi (na primer), ali to ne mogu ni mnogo skuplji uređaji

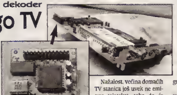
Sve u svemu, *Canarias* prijatno iznenađuje, pre svega, kvalitetom video izlaza, nagoveštava nove trendove i nameće više standarde za kartice koje tek dolaze

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Grafička kartica sa TV izlazom
INFO: [illegible] 2 MB
PROIZVOĐAČ: [illegible]
[illegible]
UTISAK: 84%

PC teletekst dekoder

Bolje nego TV



Na našem tržištu su se TV kartice za PC računare koje omogućavaju gledanje televizijskog programa na monitoru računara pojavile još pre nekoliko godina. Ali, tek u poslednje vreme postale su pristupačne prosečnom računarskom korisniku. U opticaju je više modela – od onih najjednostavnijih i najjeftinijih koje imaju mogućnost da prikazuju sliku samo preko celog ekrana monitora *(full screen)*, pa sve do onih komplikovanijih sa integrisanom video karticom uz koje dobijate daljinski upravljač i infracrveni senzor, sa mogućnošću gledanja TV programa u jednom od Windows prozora i sa *Video Capture* opcijom

Nedavno se kao dodatak ovim karticama pojavio i PC TELETEKST DEKODER. To je dodatni modul koji se po potrebi može ugraditi na neku od postojećih TV kartica. Malih je dimenzija i vrlo jednostavno se ugrađuje tako što se utakne na za to specijalno predviđeno mesto.

Nažalost, većina domaćih TV stanica još uvek ne emituje teletekst, tako da će ovaj uređaj biti trenutno zanimljiviji vlasnicima satelitskih antena. Poznato je da svi veliki svetski TV centri posebnu pažnju poklanjaju baš ovom vidu slanja informacija. Na taj način objedinjuju televizijsku tehniku sa prenosom i obradom podataka, a svojim gledaocima pružaju mogućnost da dobiju najrazličitije informacije plasirane u tekstualnoj formi

Pored nedeljnog TV programa, tu ćete naći aktuelne vesti iz oblasti sporta, biznisa, zabave, informatike itd. Pored osnovne, informativne namene teleteksta, neke TV stanice koriste i njegove dodatne mogućnosti. Recimo, preko teleteksta se videorekorderu koji poseduje tu mogućnost može slati signal o tačnom početku i kraju određenih emisija kako bi na kasetu bila snimljena upravo tražena emisija bez nepotrebnog sadržaja pre i posle emisije. Satelitski kanal FILMNET (programska šema, filmovi 24 sata dnevno) putem teleteksta emituje titl sa prevodom na skoro svim evropskim jezicima. Mora se priznati, veoma praktično i korisno.

Naravno, time nisu iscrpljene sve mogućnosti teleteksta - ne smemo zaboraviti ni emitovanje malih oglasa, reklama, specifičnih nagradnih igara..

Vremenom, naročito u poslovnom svetu, pojavila se potreba da se neke stranice teleteksta prikažu i memorišu na računaru. Tako memorisane stranice mogu se kasnije obrađivati, štampati,. To je bio i povod nastanka jednog ovakvog uređaja kao što je PC TELETEKST DEKODER. Pored brzine prikazivanja stranica i količine memorije, to je i glavna prednost teletekst dekodera za PC, u odnosu na standardne teletekst dekodere koji se ugrađuju u bolje TV aparate

Vladimir BUBANJA

TIP: Teletekst dekoder
INFO: TTT, TPU [illegible]
PROIZVOĐAČ: [illegible]
[illegible]
UTISAK: [illegible]%

Daewoo multimedijalni monitori

Sound & Vision

Ako želite takozvani „multimedijalni" monitor (što znači da ima ugrađene zvučnike i mikrofon) izbor bi možda mogao da padne na jedan od modela koji ovde predstavljamo. CMC-1509B je monitor dijagonale 15 inča, a CMC-1705B je 17-inčni. Oba modela imaju veličinu tačke (zapravo, razmak tačaka) od 0,28 mm i prilično ravnu prednju površinu katodne cevi. Prema navodima iz prateće dokumentacije, oba modela se koriste za rezolucije do 1.280 x 1.024 tačke. Međutim, na naše iznenađenje, bez problema su podneli i 1.600 x 1.200. Doduše u toj rezoluciji slika nije baš najbolja, naročito na modelu od 15 inča, pa je možda bolje ipak se držati rezolucija 1.280 x 1024, 1.152 x 864 ili 1.024 x 768. Naravno, kvalitet slike zavisi i od grafičke kartice, a što se ovih monitora tiče, podnose vertikalnu frekvenciju i do 120 Hz, što garantuje mirnu sliku u svim grafičkim modovima.

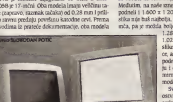


Foto SLOBODAN POTIĆ

Sva podešavanja monitora ostvaruju se digitalnim kontrolama sa menijima koji se pojavljuju na ekranu. Moguće je podesiti veličinu i poziciju slike (i horizontalno i vertikalno), odnos boja, geometriju slike („jastuk", trapezoid) i puno drugih parametara. Elektronika monitora pamti podešene vrednosti za svaki grafički mod. Uz monitor se dobijaju dva audio kabla za njegovo povezivanje sa „Mic In" i „Audio Out" priključcima na zvučnoj kartici računara. Na bočnoj strani su priključci za slušalice i eksterni mikrofon, a jedan od tastera na prednjoj strani monitora je „Mute" za isključivanje zvuka. Zvuk je zadovoljavajućeg kvaliteta, a zvučnici sasvim dovoljne snage za kućne uslove.

S obzirom na odnos cene i mogućnosti, novi „Daewoo" monitori mogli bi da predstavljaju dobar izbor. Ako već imate zvučnike i mikrofon ili vam, jednostavno, nisu potrebne ove mogućnosti, možete se odlučiti za „obične" modele obzirom da ovi monitori svoju osnovnu funkciju obavljaju sasvim dobro

Tihomir STANČEVIĆ

TIP: Multimedijalni monitori
INFO: 15/17 inča, 0,28 mm, [illegible]
PROIZVOĐAČ: [illegible]
[illegible]
UTISAK: 90%

Vista Pro 4.0



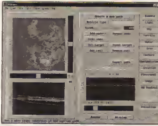
I dalje najbolji program za generisanje pejsaža

U poslednje vreme preplavljeni smo programima za generisanje pejzaža, a nedavno su na ovim stranicama bili prikazani neki od njih. Tu prvenstveno mislimo na *World Construction Set* (SK 1-97) i *Bryce 2* (SK 5-97). Dok se za pomenute može reći da su relativno kratkog staža, *Vista Pro* spada u „stare vukove", pa nova verzija predstavlja samo jedan od koraka u dugom postojanju.

Operativni sistem pod kojim sve funkcioniše nije više DOS već Windows 95, a to govori da je pred nama prava 32-bitna verzija ovog renomiranog programa. To između ostalog znači da se prilikom renderovanja dužih animacionih sekvenci kompjuter može bez problema upotrebljavati i za druge funkcije, jer *Vistu* sada možete „spustiti" na taskbar i time koristiti sve pogodnosti multitaskinga. Koliko će sve ovo biti brzo i efikasno zavisi samo od vašeg hardvera, a za primer može da posluži i usporenje renderinga od samo 25 odsto ako se otvori jedan MS-DOS prozor, a u njemu *DOS Navigator* iz koga je naknadno učitan *MS Word* za DOS (u kome nastaje i ovaj tekst). Mašina na kojoj je to tako bio je jedan AMD K5 na 100 MHz sa 32 MB EDO RAM-a, a zaključak izvedite sami. Međutim, interesantno je pomenuti da, iako memorije nikad nije dosta (naročito u ovakvim programima), ako želite da ubrzate rad u *Visti* treba se orijentisati na procesorsku snagu jer je vremenski dobitak veći, što je potkrepljeno činjenicom da se dodavanjem 32 MB memorije dobilo znatno manje ubrzanje (oko 5%) nego ubacivanjem bržeg procesora čiji je radni takt 166 MHz (30-40%).

Radni ekran, uslovno možemo reći, podeljen je na tri funkcionalna dela. s leve strane nalaze se prozori sa izgledima terena (topografski i preview), dok su s desne strane mnogobrojne opcije kojima možete manipulisati pri stvaranju pejzaža. Treći deo čine *pull-down* meniji koji se nalaze na standardnom mestu, pri vrhu ekrana. Novina ima na svakom koraku. Tako sada možete „lepiti" teksture na objekte, postavljati kuće, puteve, plaže, a na gotovim pejzažima čak je moguće da se na nebu, pored oblaka, vide Sunce ili Mesec.

Ubedljivo najviše nam se dopao način na koji se kontrolišu i izrađuju animacije. Nema više bojazni da ćete „proći" kroz planinu u toku animacije jer *Vista* ovoga puta sve pedantno i precizno računa. Kao prilog tome ide i činjenica da animacija ne mora da se vidi samo u vazduhu, već je vidljiva i iz bilo kog vozila iz koga će se posmatrati pejzaž u toku animiranja. To može da bude pogled sa paraglajdera (zmaja), iz bagija, aviona ili čak s vrha bojeve rakete. Efektno, nema šta!



Po završetku, celokupnu animaciju možete snimiti (što nije bio slučaj kod starijih verzija gde je bilo moguće snimanje samo slika koje čine animaciju) u nekom od standardnih oblika (FLI, FLC ili AVI), a veoma zgodna stvar je što prilikom renderovanja ogromnih sekvenci u bilo kom momentu možete prekinuti proces, ugasiti računar i sledeći put nastaviti od mesta gde ste poslednji put stali. Ovo je postignuto tako što Vista postepeno kreira animacioni fajl i u svakom momentu zna (jer ima zabeleženo) koliko je sličica uradila. Jedino što mora ručno da se radi jeste učitavanje lendskejpa svaki put kada učitate program, ali to je posao od jedne sekunde. Ovo je lepa mogućnost, naročito za animacije koje traju po više minuta, a renderuju se više dana.

Vista je još uvek program broj jedan ove vrste na PC računarima, jer brzo radi čak i na skromnom hardveru, a konačno je prešla i u 32-bitno okruženje. Kvalitet slike sasvim zadovoljava kako kućne, tako i neke amaterske potrebe. S druge strane, korisnički interfejs nije toliko lep kao onaj u *Bryceu 2*, ali je sasvim funkcionalan i prepoznatljiv za onog koji je makar dva puta radio u ranijim verzijama. Ogroman broj dodataka već se može naći kod naših prodavaca softvera.

Napominjemo da piratska verzija koja je najčešća kod nas, zauzima nepune dve diskete. Ako ništa drugo, nemojte žaliti nekoliko megabajta prostora na disku, koliko će *Vista* zauzeti kada se instalira, pa bar probajte da napravite nešto. Možda vam se i svidi!

Vladimir PISODOROV

TIP: Program za generisanje pejzaža
PLATFORMA: PC, Windows 95
MEDIJ: 2 diskete

Prednost: Brz rad; kvalitet slike; mnogobrojne opcije

Nedostaci: Monoton upravljački interfejs.

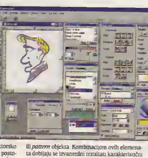
Fractal Design Expression 1.0

Grafički program koji je po mnogo čemu poseban

Svojim inovacijama *Fractal Design Expression* postavlja buduće standarde. Njegove nove mogućnosti sigurno će postati klasičan alat budućih grafičkih aplikacija. Ovaj sjajan program je napravio veliki korak u „pomirenju" dve klase grafičkih aplikacija. Taj zadatak je do pre samo nekoliko meseci delovao gotovo nemoguće, ali pojavom *Expressiona* deluje sasvim prirodno, štaviše kao jedino logično rešenje. Premošćavanje jaza između vektorske i bitmap grafike, niti je jednostavan zadatak, niti ga je *Expression* potpuno obavio. Pa ipak, napravljen je značajan pomak.

Razlike između vektorskih i bitmap slika svima su dobro poznate. Ako recimo želite fotografiju ili, uopšte, sliku sa širokim koloritom i verodostojnošću, svakako morate koristiti bitmap način zapisa. Nasuprot tome, vektorski formati slika su izuzetno bistri i pogodni su za planove, šematske prikaze i slično, ali su krajnje sterilni i neupotrebljivi kada su u pitanju fotografije. U isto vreme, vektorske slike se mogu štampati na veoma velikim formatima i praktično imaju neograničenu rezoluciju (tj. rezolucija im je određena rezolucijom izlaznog uređaja), dok bitmap slike već kod veličine uličnih plakata stvaraju gotovo nepremostive probleme u obradi, zbog „mamutskih" količina memorije i ogromne snage procesora koju zahtevaju.

Razlike postoje i u skladištenju ovih tipova slika. Vektorski formati po pravilu zauzimaju veoma malo mesta i pogodni su za čuvanje i prenos, dok su bitmap slike često ogromne, pa su nepogodne za prenos relativno sporim ko-



munikacionim kanalima. Situacija se u poslednje vreme znatno poboljšala masovnijom upotrebom kompresora zasnovanih na algoritmima diskretne kosinusne transformacije, kao i masovnom upotrebom CD-ROM a kao skladišnog medija. Međutim, diskretna kosinusna transformacija je tzv. *loosy* algoritam, koji donekle snižava kvalitet slike, pa čak ni tada ne dostiže efikasnost vektorskih formata. Sem toga, koliko god slika da smestite (JPEG) na CD, deluje izazovno ako znate da biste mogli da smestite još koju.

Razlike između ovih tipova slika i njihovih skladišnih formata uslovile su razlike i u softverskim aplikacijama koje ih podržavaju. Tako su neki alati postali klasični za određene vrste aplikacija. Dok u programima za vektorsko crtanje *(CorelDRAW!, Adobe Illustrator...)* postoje, recimo, alatke za editovanje čvorova i vektora kod Bezierovih krivih, u programima za obradu bitmapirane grafike *(Photoshop, Fractal Design Painter, Picture Publisher...)* to su četkice raznih oblika i debljina, *air-brush* itd.

Ako ovo sve imamo u vidu, onda je sasvim logično da integracija ova dva tipa aplikacija donosi i uniju alata koji se u njima nalaze. Za *Expression* je karakteristično pravo bogatstvo u pomenutim četkicama, flomasterima i slično. Očigledno je da ih je nasledio od *Fractal Design Paintera*, koji je danas definitivno najbolji program za digitalno umetničko slikanje.

Pogledajmo kako nastaje slika u *Fractal Design Expressionu*. Pre svega, slika se sastoji od objekata. Objekti su građeni od tzv. *pathova*. Svaki *path* je sekvenca tačaka, spojenih u prave ili krive linije. U *Expressionu* možete birati između pravih linija, Bezierovih ili B-spline krivih.

Svakom od *pathova* dodeljujete *stroke* i *fill*. *Stroke* se odnosi na spoljnu ivicu objekta. Odabiranje *strokea* je praktično ekvivalent odabiranja *brusha* (umetničke četkice) kod drugih programa. *Fill* se, pogađate, odnosi na unutrašnju boju ili *pattern* objekta. Kombinacijom ovih elemenata dobijaju se izvanredni rezultati karakteristični za moderne vektorske grafičke aplikacije.

Do sada je kod svih grafičkih aplikacija ograničavajući faktor bio konačan broj *stroke* i *fill* komponenti koje su ti programi sadržavali. Kod *Fractal Design Expressiona* ovo ograničenje ne postoji, a prevaziđeno je novom tehnikom nazvanom *Skeletal Stroke*. Ova tehnika omogućava da se bilo koja vektorska slika proglasi za *stroke*, a zatim *Skeletal Stroke* primenjujete na sve objekte koje možete napraviti u *Fractal Design Expression-u*: *boxove*, *text* objekte, *free-form* oblike, linije...

Fractal Design Expression koristi tri tipa *Skeletal Strokea*. Prvi je *Natural-Media Stroke* koji imitira tradicionalne umetničke alate kao što su četkice, olovke, boje... Zatim *Graphic Element Strokes* koji je praktično uža definicija *Skeletal Stroke* tehnike. Treći tip *Multi-view Strokes* zapravo je integracija prva dva tipa i sastoji se od dve ili više međuzavisnih slika. Ovde *Expression* automatski stvara međuslike onih od kojih ste krenuli, pa vam na taj način omogućava stvaranje zavisnih slika, ali ne potpuno istih. Na primer, kreirali ste *multi-view* stroke šake sa ispruženim kažiprstom. Drugi pogled prikazuje samo praznu, otvorenu šaku. *Expression* će stvoriti međuslike koje će prikazivati različit stepen otvorenosti šake. Kad god primenite ovakav *multi-view stroke*, možete precizno odrediti koja će sličica biti primenjena ili prepustiti da ih *Expression* primenjuje po sopstvenom izboru. Vrlo interesantna opcija je i to da se *multi-view* stroke može snimiti kao animacija (*QuickTime* za „*Macintosh*" ili AVI za Windows).

Na slici koja prikazuje radnu površinu *Fractal Design Expressiona* možete videti svu silu opcija koje on nudi. Naravno, niti smo sve uspeli da prikažemo, niti sve one moraju da stoje tako kako stoje. Radno okruženje unutar *Expressiona* potpuno je konfigurabilno, kao i kod većine programa te namene. Brzina odziva i stabilnost ovog programa sasvim su zadovoljavajući, pa ne predstavljaju veći problem u radu.

Jedina mana ovog inače sjajnog programa je što koristi još uvek nerasprostranjen file format *.xpr, ali verovatno će i on ubrzo biti prihvaćen. Nedostaje mu još i direktni eksport u *CorelDRAW!*, sa kojim je *Fractal Design Expression* povezan jedino preko *.AI fajl formata.

Sve mogućnosti koje *Expression* nudi nismo mogli da stavimo u tekst, a još uvek nisu ni iskorišćene u domaćim krugovima, što zbog neobaveštenosti, što zbog novine samog programa. Pretpostavljamo da će se, dok se korisnici obuče za rad, pojaviti i neka novija verzija, kojoj se unapred radujemo. Sudeći po snazi prve verzije, *Expression* bi mogao da bude pravi pogodak.

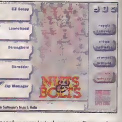
Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Vektorski grafički program
PLATFORMA: PC, Windows [illegible]
MEDIJ: [illegible]

Prednosti	Nedostaci
Rezultati kao u bitmap programima sa fajlovima dužine kao u vektorskim.	Slab export i, uopšte, veza sa drugim programima

Nuts&Bolts 97

Neprikosnoveni Norton Utility za Windows dobio je dostojnog konkurenta



Program *Nuts&Bolts* firme „Helix Software" je alat koji će omogućiti vašem računaru da radi sa optimalnom efikasnošću i brzinom. Ovaj paket može da pomogne da se sačuvaju vredne informacije pri mogućem otkazu nekog programa ili celog sistema, kao i u pokušaju oporavka ako se neki takav problem već desio. Program sadrži osamnaest alata koji su podeljeni u četiri grupe: popravka i oporavljanje podataka i samog sistema, čišćenje i optimizacija rada sistema, preventiva i zaštita podataka i sistema i osiguranje i povećanje mogućnosti konfigurisanja sistema.

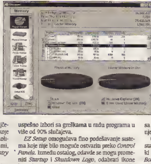
Discover Pro je alat koji služi za prikazivanje svih relevantnih podataka o sistemu. Ovo je jedan od najkompleksnijih programa te vrste i daje izuzetno opširne i detaljne podatke o svakom delu sistema. Ovde se može pogledati koji programi se nalaze u memoriji, na kom mestu su smešteni, koliko su memorije zauzeli, pa čak i koje DLL-ove trenutno koriste. Sem toga, tu se nalaze i podaci o drajvovima, periferijama kao i *Benchmark* testovi za pojedine delove i ceo sistem.

Disk Minder služi za dijagnozu i rešavanje potencijalnih problema koji mogu nastati na hard disku. Program je dobro optimizovan, tako da je skoro dvostruko brži od *ScanDiska*, a pri tom poseduje naprednije algoritme za dijagnozu i popravku mogućih grešaka. Interesantno je da se program nije bunio pri nailasku na 32-bitni FAT, mada se pokazalo da nije baš pouzdan u radu s njim. Naime, prijavljivao je greške na disku i to

na fajlovima koji su provereno bili ispravni. S druge strane, u slučaju standardnog 16-bitnog FAT-a, radio je sasvim korektno.

Registry Wizard služi za održavanje *Registry* baze. Ovaj alat omogućava automatsko uklanjanje, oporavak i optimizovanje baze. Uklanjanje se odnosi na nepotrebne ključeve, na primer za programe koji su obrisani ili premešteni u neki drugi folder. Oporavak baze vrši se iz dva koraka. U prvom koraku se kreira lista neispravnih ključeva u bazi, a u drugom se vrši oporavak koji može biti automatski ili manuelni (putem *Registry Pro* alata). Optimizovanje baze vrši se na taj način što se ključevi u bazi postavljaju u optimalan redosled. Ovim se postižu dve stvari. Prvo, na početak baze se postavljaju ključevi o programima koji se najčešće koriste i drugo, popunjavaju se „rupe" koje mogu nastati brisanjem ključeva iz baze. Ukoliko se često instaliraju i deinstaliraju programi, ovim alatom se može smanjiti veličina *Registry* baze i za čitavih 50%.

Bomb Shelter predstavlja zaštitu od neželjenog pada programa ili sistema i alat za oporavak posle mogućeg takvog događaja. Ovaj program radi na vrlo niskom sistemskom nivou, tako da uspeva da detektuje i greške koje drugi programi slične namene nisu u stanju da otkriju. Ono što karakteriše *Bomb Shelter* je da u slučaju otkaza nekog programa pored standardnih opcija, daje i opciju *Recovery*, odnosno mogućnost povratka u aplikaciju koja je izazvala grešku. Ovo je veoma korisno jer može da omogući snimanje podataka i posle pojave kritične greške. U nekim slučajevima *Bomb Shelter* je čak bio u stanju da omogući nastavak rada kao da do greške nikad nije ni došlo. U praksi, program se pokazao kao izuzetno koristan i pouzdan alat, jer je tokom dužeg korišćenja uspeo da se



uspešno izbori sa greškama u radu programa u više od 90% slučajeva.

EZ Setup omogućava fino podešavanje sistema koje nije bilo moguće ostvariti preko *Control Panela*. Između ostalog, odavde se mogu promeniti *Startup* i *Shutdown Logo*, odabrati ikone koje će se pojavljivati na desktopu, promeniti ikonice koje označavaju *Shortcutove* (veoma korisno za sve one koje su nervirale male strelice u donjem levom uglu ikona), odabrati koji drajveri će se startovati u safe modu itd. Ukratko, skoro sve što vam se nije sviđalo kod Windowsa moći ćete da promenite uz pomoć *EZ Setupa* i da prilagodite svojim zahtevima.

Stronghold služi za šifrovanje fajlova koje treba sačuvati od neželjenih pogleda. Moguće je birati između dva algoritma kodiranja (*Blowfish* ili DES). U slučaju odabira *Blowfish* algoritma može se postaviti dužina ključa do čak 448 bitova, kao i mogućnost kompresije fajla (ili grupe fajlova) pre samog čina kodiranja.

WinGauge je alat koji putem ikona obaveštava o stanju sistema. Tu se mogu pronaći informacije o iskorišćenosti procesora, slobodnoj memoriji, prostoru na disku, veličini swap fajla, keš memorije itd. Korisno je što se ikone mogu smestiti tako da budu deo desktopa, tako da se u svakom trenutku pred očima mogu imati svi relevantni podaci o sistemu.

U okviru *Nuts&Bolts* paketa nalaze se još i *Cheyene AntiVirus* za Win 95, *TrashGuard* koji ima istu funkciju kao i poznati *Norton Protected Recycle Bin*, *File Shredder* za permanentno brisanje fajlova, *Zip Manager* za rad sa arhivama, *Image Wizard* za kreiranje backupa svih kritičnih sektora na hard disku, *Recue Disk* za kreiranje bootable disketa, *DiskTune* za defragmentaciju diska, *Shortcut Wizard* za rad sa „prečicama" i *Cleanup Wizard* za pronalaženje nepotrebnih fajlova i njihovo deinstaliranje.

Generalno, može se reći da *Nuts&Bolts* predstavija odličan alat za održavanje računara. Neki delovi su odlično urađeni (kao na primer *Bomb Shelter* ili *Discover Pro*), ali sa nekim alatima je došlo i do problema pri radu. Svi ti problemi vezani su za rad sa diskom, odnosno sa programima koji rade sa diskom (*Disk Minder*, *DiskTune* i *WinGauge*), ali samo u slučajevima ako se koristi Win 95 OSR2 i 32-bitni FAT. „Zakrpe" za ove programe koje rešavaju probleme vezane za 32-bitni FAT mogu se pronaći na Internet adresi **ftp.helixsoftware.com/pub/techusupp/n&b/updates/NB101W95.EXE**.

Branislav BUBANJA

TIP: Paket za održavanje sistema

Prednosti: Dobar alat za proveru sistema i optimizovanje registrija

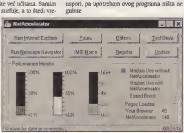
Nedostaci: Nepouzdan rad u slučaju 32-bitnog FAT-a

NetAccelerator

Softverski ubrzivač surfovanja

NetAccelerator firme „IMSI" je aplikacija od oko 2 MB koja se postavlja između mrežnog drajvera (odnosno *Dial-Up Networkinga*) i web browsera i ne radi baš ništa dok vi ne počnete da surfujete. Međutim, čim učitate neku stranicu, program automatski počinje da učitava njene podstranice u pozadini. Dok vi pročitate potreban sadržaj, postoji velika verovatnoća da je sledeća stranica koju želite već učitana. Samim tim manje se čeka i brže surfuje, a to štedi vreme na vezi i novac kojim ga plaćate.

Optimalna ubrzanja postižu se ukoliko prezentacija koju gledate sadrži sukcesivne stranice, pa je programu lako da pogodi šta ćete sledeće zatražiti. Za stranice sa puno linkova program se po nekom sopstvenom algoritmu odlučuje za jednu, pa ako pogodi, pogodi. Naravno, čim vi zatražite stranicu koju program u tom trenutku ne učitava, program trenutno prekida svoju inicijativu i učitava ono što vi želite. Tako se ne može desiti da se vaše surfovanje uspori, pa upotrebom ovog programa ništa ne gubite.



Prozor programa sadrži informativne grafikone koji u svakom trenutku pokazuju procenat iskorišćenja modema i ubrzanje postignuto učitavanjem stranica unapred. Iako autori programa tvrde da ubrzanje može da ide i do dvanaest puta, u realnom radu mi smo u proseku postigli dvostruko ubrzanje.

Najveći problem je što je komunikacija između *NetAcceleratora* i web browsera iz nekog razloga memorijski zahtevna. Tako nam se, na mašini sa 16 MB RAM-a, desilo da ubrzanje postignuto programom izgubimo zbog katastrofalnog pada performansi sistema, a sve usled nedostatka radne memorije i intenzivnog rada sa *swap* fajlom. Ako posedujete 32 MB (što vam i inače toplo preporučujemo) ili više, onda ovo ne treba da vas brine.

U svakom slučaju, program vredi probati. Demo verziju možete naći na Internetu, na adresi **www.imsisoft.com**

Slobodan POPOVIĆ

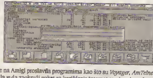
TIP: Pomoćni Internet program

Prednosti: Kod nekih stranica ubrzava rad.

Nedostaci: Memorijski zahtevan; generalno usporava računar.

Microdot II

Naziv programa navodi na jednostavnu pomisao da je pre njega postojao *Microdot I*. Ipak, na našim prostorima gotovo je nepoznat iz jednostavog razloga što je pisan isključivo za nemačko govorno područje. Na svu sreću,



kompanija „Vapor", koja se na Amigi proslavila programima kao što su *Voyager*, *AmTelnet*, *AmIRC*, *AmTalk* itd., odlučila je da zaokruži paket za korišćenje Internet servisa „konačnim" *e-mail* i *News* čitačem.

Reč je dakle o programu za praćenje konferencijskih *Usenet News* grupa i čitanje elektronske pošte na Internetu. Intergrisani čitači pošte i *News* grupa nisu novost, ali ovaj program se ističe po neverovatnoj brzini kojim skenira i prima podatke sa *News* servera. Ako smo za sve programe ovog tipa mogli da kažemo da su bili neprijatno spori, ovaj je pravo osveženje. Kao što se na slici vidi, uspeli smo da sa 14.400 modemom postignemo prenos od preko 1900 cps što je, s obzirom na ograničenja NNTP protokola kojim se prenose poruke i zaglavlja, zaista fantastično. Program je klasična MUI aplikacija, što znači da se njegov grafički izgled može do detalja podesiti prema potrebama korisnika. Naravno, ovde ne možemo a da ne primetimo da postoje izvesni bagovi pri konfigurisanju, pogotovo u starijim verzijama programa, ali s obzirom da je još u fazi *Beta* testiranja to se može oprostiti.

Program je izrazito funkcionalan i nemamo nekih ozbiljnijih zamerki. Resurse koristi onoliko štedljivo koliko je to moguće, a nije pravio probleme ni sa jednim od postojećih pomoćnih programa koji su već bili instalirani na sistemu. Sem Internet protokola, podržava i UUCP vezu. Može se podesiti za *ON-Line* i *OFF-Line* čitanje, a ako radite u *ON-Line* režimu postoji keš za čuvanje pristiglih poruka. Naravno, moguće je za svaku *News* grupu posebno definisati vreme posle koga se poruke proglašavaju za stare i brišu. Pohvaljujemo i podršku za multijezičke potpise i zaglavlja. Naime, *Microdot II* dozvoljava da unapred definišete nekoliko zaglavlja i potpisa koje kasnije možete da dodeljujete *News* grupama pojedinačno. To je izuzetno korisno ako pristupate i našim i stranim konferencijama.

Što se tiče slanja i prijema e-maila, tu su mogućnosti ovog programa sasvim standardne. Prepoznaje MIME standard za vezivanje fajlova uz poruke, poseduje klasičan adresar, a prepoznaje i dva načina autorizacije pri „skidanju" pošte.

Iako je još uvek u fazi testiranja, program toplo preporučujemo svima kojima su dosadili neudobni i prespori *News* klijenti na Amigi.

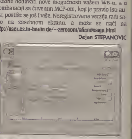
TIP: Program za praćenje Usenet News grupa

Miljan S. MIROVIĆ

ScalOS

Među gomilom raznih programa za poboljšavanje *Workbencha*, pojavio se jedan koji sadrži sve na jednom mestu. On zapravo služi kao zamena za *Workbench* i u njemu je moguće menjati gotovo sve, tako da će se po završetku vaš WB bukvalno preporoditi. Važnije mogućnosti su sledeće: potpuno novi pristup menijima (sadržaj se može menjati proizvoljno), mogućnost promene raznih parametara ikona (uključujući *NewIcons*), rešenje problema sa paletom i mogućnost da svaki prozor imati različitu pozadinu. Takođe, svaki objekat (prozor, ikona...) može imati i posebno definisan *pop-up* meni, a tu je još i dosta druge kozmetike (ikone postaju providne kada ih pomerate i slično), koje čine život (a bogami i WB) lepšim. Glavna prednost je da su svi dodaci modularni *(plug-inovi)*, pa možete dodavati nove mogućnosti vašem WB-u, a u kombinaciji sa čuvenim MCP-om, koji je pravio isti autor, postiže se još i više. Neregistrovana verzija radi samo na zasebnom ekranu, a može se naći na http://user.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.html

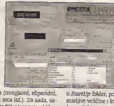
Dejan STEPANOVIĆ



TIP: Zamena za Workbench

WinShaper

Do sada su svi prozori u Windowsu bili četvrougaonog oblika. U redu, to jeste najpraktičniji način za prikaz i slaganje prozora na ekranu, ali da li baš svaki prozor mora da bude takav. Do pre nekoliko dana odgovor je bio DA. Međutim, sada se pojavio program pod imenom *WinShaper* čija je jedina svrha da promeni oblik prozora.



Znači, nema više jednoobraznih četvrtastih prozora već oni mogu biti u obliku kakav vama odgovara. Program podržava desetak različitih oblika prozora (trougaoni, elipsoidni, sa zaobljenim ivicama, u obliku srca itd.). Za sada, sadržaj prozora ne može se prilagoditi njegovom obliku, već se jednostavno vrši odsecanje viška podataka od izabranog prozora do opisanog četvorougaonog prozora. Ovo znači da će u većini slučajeva izabrani oblik onemogućavati bilo kakav rad, jer će veći deo sadržaja orginalnog prozora nestati sa ekrana. Takođe, za sada nije moguća ni promena dimenzija ovakvog prozora, već se on prethodno mora vratiti u orginalni oblik. Ipak verujemo da ćete zanemariti sve ove nedostatke, samo da biste videli izraz lica nekog od svojih drugova kad startujete program, a na ekranu se pojavi, recimo, trougaoni prozor.

Ruku na srce, nisu svi oblici prozora neupotrebljivi. Neki od oblika nimalo ne umanjuju funkcionalnost, pa čak i ulepšavaju izgled prozora. To je naročito slučaj sa oblicima koji samo zaobljavaju ivice orginalnih prozora (ima ih tri vrste). Zbog ovoga zaista vredi postaviti *WinShaper* u *StartUp* folder, pogotovo što je program gotovo zanemarljive veličine i što ne opterećuje procesor. Uz to, može se očekivati i neka novija verzija koja će biti bar malo funkcionalnija od ove.

Branislav BUBANJA

TIP: Promena oblika prozora

Digital

Sigurno mnogi od vas ponekad požele da omiljenu pesmu sa muzičkog CD-a prebace na hard disk, ali se taj posao uvek čini težak ili dosadan, jer je obično potrebno učitati CD plejer, pustiti pesmu, pa onda brzo pritisnuti dugme za snimanje, a onda čekati da se cela pesma „izvrti". *Digital Audio Copy* će rešiti sve te muke, jer će ceo posao obaviti za nešto više od jednog minuta (za prosečnu dužinu pesme od oko četiri minuta), a da pri tom uopšte ne morate da preslušavate dotičnu numero. Prebacivanje se vrši na hard disk u WAV formatu, a kvalitet sempla možete birati po želji i to: 8 ili 16 bita, mono ili stereo, na 11, 22 ili 44 kHz.

MIEdit

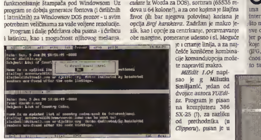
Izbor editora (a ne banke! - prim. aut.) je... kao izbor obućara. Sećate li se našeg opisa *YUEditа* iz februarskog broja zbog koga ste se odrekli vašeg omiljenog *Pascalovog* editora, *Quick Editora*, *Emacsa*, TSE-a...? Sve to zarad toga da biste mogli da otkucate „хо на буне срећно", ili pročitate *Help* napisan na srpskom? Lepa vest - program ima naslednika u „prvom kolenu" - *MIEdit*.

MIEdit 1.04 donosi dosta toga novog. Kao prvo, omogućeno je istovremeno učitavanje devet tekstova (aktivni se bira sa *Prozor/Lista*). A ako se ekran podeli na dva dela (*Prozor/Podela ekrana*) i uključi sinhronizovani skrol u istom meniju, sve opcije za kretanje kroz donji biće primenjene i na gornji tekst. Ono što će posebno obradovati korisnike Worda je mogućnost *Cut*, *Copy* i *Paste* operacija sa „Microsoftovim" kombinacijama tastera. Posebna poslastica je korektno funkcionisanje štampača pod Windowsom. Uz program se dobija generator fontova (i ćiriličnih i latiničnih) za Windowsov DOS prozor - u svim potrebnim veličinama za vaše voljene rezolucije.

Program i dalje podržava oba pisma - i ćirilicu i latinicu, kao i mogućnost njihovog mešanja. Ono u čemu je *MIEdit* otišao dalje od *YUEdita* je podela reči na slogove (hajfenacija, što bi rekli naši ljudi), koja to u 99,9 posto slučajeva radi po pravilima našeg jezika.

Program je dopunjen i zanimljivim opcijama za operacije sa blokovima (štampaj blok, sačuvaj kao, velika slova, mala slova, inverzna slova). Dijalog za pretraživanje/izmenu sada ima sve što je potrebno (*case sensitive search*, upit pre zamene), a postignut je napredak i po pitanju ergonomije - ako koristite miša (npr. zamena dugmeta, obeležavanje teksta, kretanje kroz tekst). Opcija *Autoindent* će svaki pasus uvući za određeni broj razmaka ili tabulatora. Preko opcije *Tekst/Tabela znakova* doći ćete do potrebnih ASCII karaktera - direktno iz tabele, a tu je i višestruki *Undo* ('Alt'+'Backspace'). U odnosu na ranije verzije *MIEdita*, vraćeni su *Kalkulator* i *Kalendar*, a dodat je i sat u gornjem desnom uglu, a, još od pre, tu je i *Screen Saver*.

Program može i brzo izračunati zbir (*Calculate* iz Worda za DOS), sortirati (65535 redova u 64 kolone!), a za one kojima je šlajfna život (ili bar njegova polovina) korisna je opcija *Broj karaktera*. Zadržan je makro jezik, kao i opcije za centriranje, poravnavanje obe margine, pomeranje udesno i sl. Moguće je i crtanje linija, a za najčešće korišćene kombinacije komandi/opcija može te napraviti makro.



MIEdit 1.04 napisao je g. **Milutin Smiljanić**, jedan od dvojice autora *YUEdita*. Program je pisan na kompjuteru 386 SX-25 (!), za razliku od prethodnika (u *Clipperu*), pisan je u *Turbo Pascalu 7.0*, zadržao je većinu starih opcija, radi mnogo brže, a tu je i dosta novih opcija koje su vredne pomena. Kako smo saznali od autora, u toku je rad na verziji 1.05 (videli smo test verziju) koja će raditi u *protected* režimu.

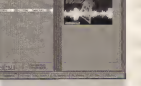
Momir RADIĆ

TIP: Editor teksta

VER. 1.04 · REGISTRACIJA: ...

SEA Bitmap Viewer V1.3

Od dobrog *viewera* (programa za pregled slika) danas se sigurno očekuje da čita što veći broj različitih zapisa, da bude brz, da ima funkcionalan i esteski skladan upravljački interfejs i, što je možda najvažnije, da zauzima što manje prostora na hard disku. SEA ispunjava sve ove uslove i nudi verovatno još više od toga, jer pored mogućnosti „gledanja" (prikaza) slika, koje mogu biti u bilo kojem poznatom formatu (JFG, GIF, BMP, PNG, RLE, PCX...), nudi mogućnost reprodukcije animacija (FLI, FLC, AVI), a isto tako i muzičkih semplova (WAV i VOC). No,

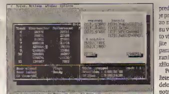


ako poželite da konvertujete neki fajl iz jednog formata u drugi, SEA će vam ljubazno izaći u susret i u najkraćem vremenskom roku ispuniti želju. Poznato pravljenje kataloga slika je takođe moguće, a ako postoji potreba da se slike automatski puštaju jedna za drugom, tu je opcija *Slide Show* koja i to omogućuje. Komandni interfejs je, verovali ili ne, u rezoluciji 800 x 600, tako da je prava milina raditi u njemu, a pored komandi sa tastature podržan je i rad sa mišem, što je takođe pohvalno. Na kraju, kada se raspakuje sa svim neophodnim propratnim fajlovima, SEA zauzme nešto manje od 1 MB hard disk prostora, što ga čini pogodnim čak i za sisteme sa manjim diskovima.

Vladimir PISODOROV

TIP: Viewer za slike, animacije, semplove

Audio Copy V2.3



Iako je komandni interfejs prilično ružan (ceo program je rađen u *Turbo Pascalu*) i nema više od četiri boje, to ne umanjuje snagu programa. Tako, pored prebacivanja pesama, program može i da posluži kao CD pleјer, a takođe po potrebi može i da testira vaš CD uređaj i CD medijum u njemu. S obzirom da radi pod DOS okruženjem (ili u DOS prozoru pod Windowsom), predstavlja idealan izbor jer je prilično kratak i veoma brzo radi, a rezultati koje daje su više nego dobri. Primer za to vidi se prilikom ako usvojite maksimalne vrednosti parametara- tada se formirani WAV fajl uopšte ne razlikuje od originala na CD-u!

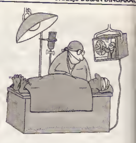
Pored celih numera, možete „grebovati" i pojedine delove. Za takav način rada potrebno je upisati početnu i krajnju poziciju, a program obavlja ostalo ne mareći šta je između.

Vladimir PISODOROV

TIP: Program za „grebovanje" muzike sa CD-a

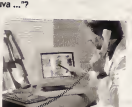
VER. 2.3 · REGISTRACIJA: 25 USD, obavezna

Telemedicina



Telemedicina ulazi na velika vrata u upotrebu i u svetu i kod nas. Da li će doći vreme kada ćemo govoriti: „Računar glavu čuva ..."?

Ima li uopšte većeg bogatstva od dobrog zdravlja? Zdravstvena služba se modernizuje iz dana u dan i svedoci smo ogromnog napretka medicinske tehnike. Nekada su najkomplikovaniji bili rendgen-aparati, pa su polako dolazili razni skeneri, potom ultrazvučni aparati za pregled, da bi danas vrhunac tehnike predstavljala magnetna rezonanca o kojoj ste mogli čitati u broju 6/97. Ultrazvučni aparat, na primer, nastao je korišćenjem principa odbijanja talasa. Ova metoda dobro je proučena u vojnoj telekomunikacionoj industriji, prilikom razvijanja radarskih sistema.



ATM i telemedicina

U prethodnim člancima upoznali smo se sa tehnologijom koja će nam učiniti život lepšim i lakšim. ATM će sem upotrebe u zabavne svrhe (*Video on Demand*, direktni TV i radio prenosi i drugo), doživeti upotrebu u mnogo ozbiljnijim i korisnijim aplikacijama.

Telemedicina je kao tema već donekle obrađena u brojevima 4/97 i 6/97 i svakako preporučujemo da, ako već niste, pročitate te tekstove. Videćete da računari ulaze u lekarske ordinacije, kako u Francuskoj, tako i širom sveta. Za svaku pohvalu je i projekat koji se realizuje kod nas u Kliničkom centru u Beogradu. Ključna reč u kovanici „telemedicina" je svakako deo koji se odnosi na lečenje na daljinu. Medicinska tehnika je veoma napredovala u poslednje vreme, ali se uvek zahteva da pored pacijenta i uređaja bude stručno lice koje će tumačiti rezultate dobijene od mašine. Veliki kvalitativni skok dogodiće se kada doktor ne bude morao da bude u neposrednoj blizini pacijenta. Ovo je jedan naizgled lak, ali praktično veoma teško ostvarljiv zadatak. Naime, doktoru je potrebno obezbediti dovoljno informacija koje opisuju trenutno stanje pacijenta, da bi mogla da se uspostavi pravilna dijagnoza ili proceni napredak koji je načinjen primenom terapije.

Pomenimo samo neke grane medicine koji bi mogle na najbolji način profitirati od servisa telemedicine: radiologija, patologija, dermatologija, kardiologija, endoskopija, psihijatrija. Već danas se mnogi uređaji kontrolišu elektronskim putem, a sićušne kamere koje šalju slike iz unutrašnjosti pacijentovog tela su svakodnevica. Pogledajmo na primer jednu klasičnu operativnu proceduru. Doktor stoji nad pacijentom ili, sve češće, sedi za instrumentima pored pacijenta i operiše. U slučaju telemedicine potrebno je samo na dovoljno pouzdan način preneti informacije o pomeranjima instrumenata doktora u, recimo, Americi, pa da se pravi instrumenti u pacijentovom telu pomeraju na željeni način u, opet recimo, Jugoslaviji. Normalno, kao povratnu informaciju doktoru treba slati sliku koju dobijamo iz kamerice, da bi znao kakav je efekat izazvao. Ko je pažljivo pratio dosadašnje tekstove zna da ATM mreže podržavaju QoS parametre prenosa, koji su u ovom slučaju i bukvalno od životne važnosti. Teško je i zamisliti posledice koje bi nastale usled nestanka komunikacije između doktora i pacijenta, a zbog toga što je neki drugi korisnik u telekomunikacionoj mreži baš tad poželeo da prebaci veliki fajl sa servera u Japanu na svoj računar. Takođe, samo je ATM u mogućnosti da ponudi velike protoke s kojima se neminovno srećemo u medicini. Prenos pokretne slike u boji je verovatno najzahtevniji servis koji se uopšte može zamisliti, a bez njega je pak teško zamisliti telemedicinu uopšte.

Čemu služi telemedicina?

Neko će se pitati čemu sve ovo, ali ako do sada već nije jasno, da objasnimo. Vrhunski stručnjaci i njihove operativne i druge metode nisu uvek lako dostupni. Često se srećemo sa humanitarnim akcijama za sakupljanje sredstava za odlazak pacijenata u inostranstvo na lečenje. Ovakvim servisima pomoglo bi se geografski dislociranim pacijentima, kao i onima koji nisu u mogućnosti da putuju usled bolesti. Da ne spominjemo mogućnost da se vrše konsultacije sa više stručnjaka, ne samo u našoj zemlji, već u celom svetu. U svetlu ovih mogućnosti, postaje jasnije zašto se toliko priča o tome da živimo u globalnom selu.

WAMI

U četiri američke države (WAMI - Washington, Alaska, Montana, Idaho) uspostavljen je servis telemedicine, ali on ima velika ograničenja. Pre svega bazira se na *Frame Relay* protokolu za prenos podataka, koji ima niz nedostataka u odnosu na ATM. Protoci su relativno mali, a o nekim garancijama po pitanju kvaliteta prenosa teško je i govoriti. Na ovom mestu je možda interesantno spomenuti da je na *Frame Relay* tehnici zasnovan i naš JUPAK2 od koga uskoro očekujemo da ponudi kvalitetnije servise prenosa podataka na domaćim prostorima. Naravno, u našem telekomunikacionom gigantu razmišlja se i o uvođenju ATM mreže. Tek da se vidi da smo i mi u toku sa svetskim tendencijama.

No vratimo se WAMI mreži. Kapaciteti njihovih veza su ograničeni na 56 Kbit/s, što je daleko od potrebnih protoka za prenos govora, a pogotovo kvalitetne pokretne slike u realnom vremenu. Svaka od klinika u ruralnim predelima povezana je posebnom vezom sa Univerzitetskim kliničkim centrom u Vašingtonu. Krajnje tačke snabdevene su multimedijalnim PC računarima, koji sadrže: digitalni telefon, fax, digitalnu kameru, specijalni digitalizator rentgenskih snimaka i monitor. Uz ovakvu konfiguraciju i kapacitet linka, moguće je vršiti samo prenos pokretne slike videokonferencijskog kvaliteta (relativno mali broj slika u sekundi), a recimo snimke sa ultrazvuka potrebno je prvo digitalizovati, komprimovati, poslati kao poseban fajl i na mestu prijema ga raspakovati i reprodukovati. Dakle odrekli smo se rada u realnom vremenu, ali ne i servisa pokretne slike uopšte.

Danas i sutra

Danas se telemedicina putem Interneta svodi na razmenu naučnih i stručnih informacija, a od primenjenih servisa možemo pomenuti krajnje problematičnu prodaju raznih lekova preko mreže i jedan simpatičan, ali pitanje i koliko pouzdan servis određivanja dioptrije gledanjem u monitor, a sve u cilju naručivanja sočiva od firme koja se reklamira na Internetu.

Sutra će ATM mreže biti lako dostupne, a sa njima i veliki protoci, garantovano kvalitetni servisi i relativno niska cena linka. Nama ostaje da se pripremimo za budućnost, nabavkom savremene opreme koja će u skoro vreme biti u mogućnosti da sarađuje sa udaljenim korisnicima. Prednosti telemedicine su očigledne i svima jasne, a mi se nadamo da smo vam ovim tekstom barem malo približili ovu tematiku i zagolicali maštu.

dipl. ing. Zoran PEROVIĆ
dipl. ing. Tatjana MARKOVIĆ-PEROVIĆ

Na satelitskim talasima

Koliko puta ste poželeli neki brži način za surfovanje? Možda je rešenje satelitska antena...

Ove godine firma „Pogled" iz Niša zakoračila je u jednu novu granu telekomunikacionih sistema koja dozvoljava prvi put našem običnom korisniku da uspostavi satelitsku vezu sa Internetom. Posle dogovora sa američkom kompanijom *Hughes Network Sistems* i *NetSat Express Inc.*, ona je postala njihov zastupnik na području Jugoslavije, Republike Srpske i Makedonije.

Net On Air

Prvi od sistema u ponudi firme „Pogled" je *Net On Air* sistem. Ukoliko ste srećni vlasnik PC računara i posedujete satelitsku antenu, eto prilike da se uz ovaj sistem na svojevrstan način povežete na Internet. Princip rada ovog sistema sastoji se u tome da se preko satelitskog TV kanala prenose čitavi webovi širokom krugu korisnika. Dobra strana je da se izbegnu modemi, lokalni provajderi i zemaljska telefonska mreža i njene poznate kvalitativne osobine, ali sa njim korisnik nije na Mreži. Postoji vremenska šema u kojoj će taj korisnički sistem morati da radi da bi prihvatao prezentacije. Deklarisana brzina proizvođača za prenos ovakvim putem jeste 300 Kbps, a prevedeno na vreme, da bi se prenela jedna kompletna prezentacija (9-14 Mb) potrebno je dvadeset minuta do jedan sat.

Satelitska antena treba da bude usmerena prema satelitu *Eutelsat II F1* na trinaest stepeni istočno. Potrebno je uhvatiti satelitski kanal *„Deutsche Welle"* na frekvenciji 11,163 GHz/V, preko kojeg će se dobijati podaci sa Interneta. U paketu se dobija i dekoder koji se povezuje sa jedne strane sa video izlazom satelitskog prijemnika, a sa druge strane na printer (paralelni) port korisnikovog računara.

Za oživljavanje veze, sistem Net on air opslužuje softver koji se dobija uz paket. On sadrži program *Browser* koji na lak način omogućava biranje onih koje korisnik želi da pregleda sa spiska raspoloživih webova. Automatski, program će predočiti kada bi trebalo da korisnikov sistem ostane uključen radi prijema prezentacija, a njegovo prisustvo u tom periodu nije neophodno. Prilikom klasičnog on-line boravka na mreži, korisnik ne vidi veliki deo web prezentacije, dok se ovim sistemom po prijemu odabranih prezentacija mogu na miru pregledati kompletne prezentacije brzinom koju dozvoljava hard disk. Spisak raspoloživih prezentacija je veliki i obuhvata one najpopularnije, a za lako pretraživanje oni su tematski podeljeni. Naravno, pošto se završi pregledavanje skinutih prezentacija, lako ih možete obrisati sa diska opcijom iz Browsera. Da napomenemo samo da postoji pretplata na korišćenje ovog sistema, vrlo simbolična, koja ne zavisi od količine prenesenih podataka.

DirecPC

Pojam *DirecPC* poznat je čitaocima „Sveta kompjutera" (3/97). Radi se o sistemu koji omogućava satelitski prijem podataka i naravno, za razliku od *Net On Air*, korisnik je na mreži. Naime, za uplink se koristi zemaljska telefonska linija i lokalni provajder, ali se za downlink koristi satelitski prijemni sistem. Kod korisnika, koji mora da ima najmanje Pentium mašinu sa Windows 95 ili NT operativnim sistemom i 16 MB Ram memorije, na *DirecPC* ISA karticu koja se isporučuje uz ovaj paket kači se satelitska antena opremljena niskošumnim konvertorom. Podrazumeva se da u korisničkoj konfiguraciji mora da postoji modem.

Sistem funkcioniše tako što korisnik preko svog modema pošalje zahtev za podacima sa Interneta. Ta informacija putuje do lokalnog provajdera SLIP (*Serial Line Internet Protocol*) ili PPP (*Point-to-Point Protocol*) protokolom. Paketi se rutiraju od provajdera direktno ka *NetSat Express Network Operations* centru u SAD. Tamo se obrađuju zahtevi i dobija se informacija sa tražene lokacije. Ti paketi informacija dalje se šalju ka lokalnom satelitskom centru odakle se odašilju na satelit koji je za područje Evrope *Eutelsat II F* sa orbitalne pozicije šesnaest stepeni istočno. Za područje Jugoslavije zahteva se prijemna antena od 1.5 do 1.8 m prečnika (u prevodu - što veća). Downlink sistem koristi 12 Mbps TDM pakete i tim načinom može da se opsluži do 50000 korisnika po jednom transponderu, a prevedeno na naš jezik - nema zagušenja, a svih 50000 korisnika imaju iste uslove. Bitno je napomenuti da se brzina u dolazećem smeru kreće do 400 Kbps, dok je brzina od svih 400 Kbps ostvariva samo u SAD.



Zanimljivo je korišćenje ovog sistema u mrežnom okruženju, što je posebno korisno za velike firme. Potrebno je imati isto što i za solo korisnika i svaki računar vezan u LAN mrežu imaće pristup Internetu.

Šta se dobija ovim sistemom? Korisnici, naravno, dobijaju brži rad sa Internetom i izbegavaju sporu telefonsku liniju, a posebno je to vidljivo kod „skidanja" dugačkih fajlova. Provajderi, koji nisu isključeni, imaju smanjenu opterećenost, jer se ne koriste njihovi resursi i ne stvara zagušenost prilikom primanja velike količine podataka. U mrežnom okruženju, svi korisnici imaju veliku brzinu komunikacije sa Internetom, a što je najvažnije, sa svog kompjutera. Međutim, postoji pretplata na korišćenje downlink sistema koja se određuje prema količini prenesenih podataka. Proizvođač *Hughes Network Sistems* je ustanovio pretplate i diskretizovao ih po veličini u Mb - najmanji paket je 275 Mb i košta mesečno oko 170 USD.

NetSat Direct

Malo skuplji od prethodnog sistema, NetSat Direct omogućuje potpunu satelitsku vezu ka Internetu. Isključuje se lokalni provajder, zemaljska telefonska mreža i modem, a za uplink i downlink koristi se satelitski prenos podataka. U odlazećem smeru postiže se brzina prenosa do 19.2 Kbps. Ovde se mora istaći da, pošto se koristi neka vrsta emitovanja signala za uplink NetSat Direct sistema, potrebne su, za našu zemlju, određene dozvole Ministarstva za telekomunikacije. Svi ostali zahtevi i mogućnosti su iste kao i kod *DirecPC* sistema, osim što nije potreban modem i neophodna je drugačija antena zbog transmit/receive opcije.

Ovakav sistem je prvenstveno u našim uslovima namenjen za provajderstvo a ovo rešenje je izvanredno u uslovima u kojima je teško ili se uopšte ne može ostvariti telefonska veza sa Internetom.

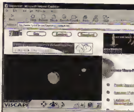
Pogled u budućnost

Novine na našem tržištu koje nudi firma „Pogled" predstavljaju sasvim drugačiji doživljaj prilikom rada na mreži od onog na koji ste navikli. Za svaki od ova tri sistema, firma „Pogled" se trudi u pregovorima sa inostranim partnerima, da iznađe načine za što jeftiniji, samim tim i masovniji, pristup domaćem tržištu. Ako želite bliže informacije o ovim proizvodima posetite **http://www.pogled.com**

Dušan STOJIČEVIĆ

Uđite u neki

Virtuelna realnost na Mreži



Svi smo upoznati sa pojmom „Virtuelna realnost" jer, već nekoliko godina nas oduševljava svojim mogućnostima. Međutim, koncepti na kojima se VR zasniva su stariji nego što većina ljudi pretpostavlja. Prvi primeri pojavljivanja VR-a bili su u naučno-fantastičnim knjigama i filmovima u kojima nije uvek korišćen termin virtuelna realnost, ali sa današnje tačke gledišta znamo da se o tome radilo. Mnoge od tih vizija budućnosti odnosile su se na svetove gde je jedina vrsta komunikacije bila sa robotima koje je kreirao računar ili sa samim računarima, a ne sa živim ljudima.

Jaron Lanier (**www.well.com/user/jaron**) jedan je od prvih ljudi koji je javno rekao da je ukorenjeno mišljenje o virtuelnoj realnosti pogrešno. Po njemu svaki virtuelni svet mora da ima mogućnost pristupa bar za dva čoveka istovremeno. Bez interakcije više ljudi virtuelna realnost nema dovoljan stepen realnosti, a samim tim je i manje interesantna. Internet je omogućio da se Lanierov način razmišljanja sprovede u delo. Koristeći Internet, mnogi ljudi mogu, bar teoretski, da pristupe istom svetu i budu međusobno povezani.

Verovatno ne postoji čovek koji poseduje modem i ima pristup na internet, a da bar jednom nije probao da komunicira sa ljudima koristeći IRC (*Internet Relay Chat*). To je tekstualno orjentisan sistem koji omogućava da više ljudi iz celog sveta međusobno komuniciraju. Popnimo se sada za jednu stepenicu iznad toga. Ako zamenimo tekstualno orjentisani sistem sa sistemom u čijoj osnovi je virtuelna realnost, reči sagovornika nećete morati samo da čitate, već ćete moći da vidite i svog sagovornika i virtuelno okruženje u kome se nalazi. I što je najbolje, ovo je već dostupno svakome ko ima pristup na Internet.

Iako je virtuelna realnost još uvek u početnoj fazi razvoja u odnosu na Internet, njen progres je veoma brz. Sistemi koji služe za generisanje virtuelnih svetova još ne mogu da naprave ekvivalent realnog sveta, ali tehnologija se danas tako brzo razvija da je samo pitanje vremena kada će se to dogoditi. Neke stvari se već koriste kao što je nova generacija chat okruženja i dodatak za World Wide Web, pod nazivom *„Virtual Reality Modelling Language"* ili VRML.

3D Chat

Mogućnost razgovaranja sa drugim ljudima u trodimenzionalnim virtuelnim svetovima postoji već neko vreme. Kao primer za to možemo da uzmemo World Chat, sistem koji je razvila kompanija *Worlds Inc. Systems*. On i drugi slični sistemi zasnivaju se na Doomolikom pogledu u virtuelnom svetu. U tom svetu niste predstavljeni drugim osobama samo nadimkom, već i oblikom po kome mogu da vas prepoznaju. Možete odabrati neki geometrijski oblik, nekog junaka iz crtanih filmova, vanzemaljca ili bilo šta drugo. Programi obično sadrže veliki izbor slika, a na vama ostaje samo da se odlučite za onu koju želite da vas predstavlja.

Kod ovakvih sistema svrha nije samo u chatovanju, već i u tome da možete da se prošetate u virtuelnom okruženju. Možete pogledati virtuelne sobe, istraživati razna mesta itd. Jedino ograničenje je mašta kreatora ovih svetova. Već su napravljeni sistemi koji simuliraju stvarni život u kojima možete izgraditi svoju kuću, komunicirati sa okolinom itd. Naravno, preduslov za sve ovo je posedovanje dovoljno brzog modema i pristup Internetu.

Put oko sveta

Korišćenjem 3D okruženja možete obići mnoga mesta na svetu ne izlazeći iz svoje sobe. I ne samo to. Postoje virtuelni svetovi koji su napravljeni na osnovu naučnofantastičnih knjiga i filmova. Tako se možete prošetati i istraživati svemirske stanice koje se sastoje iz stotina soba i koje obiluju detaljima. Svi ti svetovi mogu biti izuzetno kompleksne strukture, sa muzikom i zvučnim efektima, kao i mogućnošću komunikacije sa drugim posetiocima. *World Inc.* je već razvila novu generaciju virtuelnih okruženja sa svojim *AlphaWorld* sistemom. Ti svetovi se zasnivaju na mnogo većem stepenu slobode od prethodnih sistema. Teži se tome da virtuelni život postane što je moguće više sličan stvarnom. Okruženja možda još nisu tehnički savršeno realizovana i tehnologija u ovom polju još nije dovoljno razvijena, ali bez obzira na sve to, doživljaj je fantastičan.

Sledeći logičan korak je razvijanje sistema koji će biti u stanju da izvrše neke specijalne usluge koje budu zahtevali korisnici. Trenutno se radi na okruženjima za vesti, tehničku pomoć, bankarstvo i finansije, putovanja i istraživanja, sport, obrazovanje i učenje, kupovinu itd.

Neki ljudi misle da chat sistemi predstavljaju bespotrebno trošenje resursa Interneta, jer se oni, navodno, mogu iskoristiti za nešto korisnije. Međutim, ti ljudi nisu u pravu, jer izgleda da baš chat sistemi predstavljaju odskočnu dasku za novu revoluciju na Mreži.

Šta se još tamo nalazi?

World Inc. nije jedina kompanija koja pravi virtuelne svetove. *IBM Virtual World* (**www.software.ibm.com/software/wirworld.html**) dozvoljava vam, ne samo da chatujete već i da istražujete i čitate istorijsku biblioteku i da pogledate podatke o računarskim proizvodima i uslugama.

Takođe, tu je i *Palace* (**www.thepalace.com**). Ovaj sistem dozvoljava da unesete svoju sliku i na taj način zaista personalizujete svoje pojavljivanje na sistemu. Zanimljivo je da je ceo ovaj sistem shareware, tako da ga možete slobodno preuzeti. Ako ste zainteresovani, možete preuzeti i server program za PC, Mac ili UNIX pratformu koji će vam omogućiti da napravite sopstveni virtuelni svet.

The Realm (**www.realmserver.com/index.html**) je još jedan interesantan svet za veliki broj osoba, pogotovu što je razvijen od strane *Sierra* - poznatog proizvođača avantura. Ovde ste u prilici da kontaktirate sa okolinom i rešavate različite zadatke. Pri tome, za razliku od standardnih avantura, možete da se konsultujete sa drugim osobama koje se trenutno nalaze u tom svetu. Recimo samo da je moguće da na sistemu istovremeno bude do 400 ljudi. Na taj način je dobijen svet koji je pola igra, a pola chat sistem - prava avantura. Igranje postaje zajednički izazov, gde ljudi pomažu jedni druge baš kao i u stvarnom svetu.

Ovih nekoliko primera samo pokazuju kakve sve svetove možete pronaći na Internetu, mada sa njima ni izbliza nije iscprljena lista.

VRML istorija

VRML je standard razvijen za kreiranje interaktivnih trodimenzionalnih okruženja na World Wide Web-u. To nije programski jezik, već bi se

BeoTelNet na 56K

Prvi put kod nas provajder nudi dial-up na 56K

Kao što smo u prošlom broju najavili, BeoTelNet je 8. oktobra pustio u rad šezdeset novih linija na telefonskom broju 34-04-222 i obradovao korisnike mogucnošću da se priključe na Internet brzinom od 56000 bps. Međutim, pomenuti brzi modemi kompanije MicroCom su flex tehnologije (jer ih Cisco ugrađuje u svoje access servere) a ne USRobotics x2 tehnologije. U svetu je bitka između ove dve tehnologije u punom jeku, ali su procene krajnje oprečne, od vođstva flexa od 10:1 do ubedljivog vođstva x2. Međutim kod naših prodavaca hardvera moguce je naci samo x2 modeme tako da nismo uspeli da isprobamo nove linije na više od 33,6 Kbps. Nadamo se da cemo do izlaska naradnog broja „Sveta kompjutera" doći do nekog flex modema i biti u mogućnosti da stečena iskustva prenesemo čitaocima.

D. DINGARAC

novi svet

pre moglo reći da je deskriptivni jezik. Radi na sličnom principu kao i HTML, s tim što ima dodatnu mogućnost opisivanja i treće dimenzije.

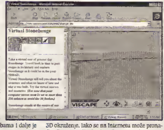
Ideja o VRML-u se prvi put javila tokom prve Web konferencije u Ženevi. Cilj ove konferencije je bio da okupi ljude koji slično razmišljaju radi dogovora kako da se unapredi WWW i na koji način da se razvijaju novi standardi.

Jedna od tema ove konferencije je bila virtuelna realnost i mogućnost njene implementacije na Webu. Jedan od učesnika konferencije, inače vrsni programer, *Mark Pesce* je obelodanio svoje mišljenje kako bi trebalo poboljšati WWW i učiniti ga lakšim za korišćenje. Takođe, predstavio je način na koji bi sve to trebalo da funkcioniše. Na tribini je odlučeno da se otvori konferencija na Internetu koja bi omogućila diskusiju na tu temu. Uskoro nakon toga, magazin *Wired* je na Internetu otvorio javnu diskusionu grupu pod imenom *www-vrml*. Ideja je bila da svako može da je prati i da učestvuje u razvijanju standarda. Za moderatora konferencije postavljen je Mark Pesce.

Sav posao oko razvoja VRML 1.0 standarda završen je u martu 1995. godine. Ovaj standard je omogućavao korisnicima da se kreću kroz 3D okruženje i da koriste objekte kao linkove ka drugim Web stranicama, ali nije bio u stanju da omogući neku širu interakciju sa tim objektima. Ubrzo je razvijen i VRML 1.1 standard koji je korisnicima omogućio bolju interakciju. Međutim, ni on nije dugo trajao.

Krajem 1995. VRML 1.1 je postao prevaziđen. Ljudi su želeli zvuk, još bolju interakciju i veću kontrolu nad objektima nego što je ovaj standard mogao da im pruži. Predloženo je više novih standarda. Među njima su bili *Active VRML* (predlog *Microsofta*), *Moving World* (predlog konzorcijuma koji su sačinjavali *Silicon Graphics*, *Sony* i drugi), *Open Flight* (*MultiGen*) i *Out of this world* (*Apple*).

Ono što u VAG-u (*VRML Architecture Group*) nisu želeli je borba za standard koja će se odvijati na samom Internetu. Umesto toga odlučili su se za glasanje. Propozicije za glasanje su obelodanjene 2. februara 1996. godine. Bilo je mnogo diskusija o tome koji je standard najbolji sve dok, konačno, nije održano glasanje 23. februara 1996. godine. Kao pobednik izašao je standard Moving World. Početkom marta VAG je proglasio Moving World za osnovu novog VRML 2.0 standarda. Ovim standardom omogućeno je, na primer, otvaranje kutije klikom miša na nju, ubacivanje animacija itd. Nažalost, interakcija sa drugim osobama i dalje je veoma ograničena. U budućim verzijama VRML standarda očekuje se poboljšanje na tom polju, kao i povećanje kvaliteta prikaza slika.



Web svetovi

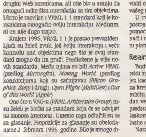
Korišćenjem jednostavnog načina opisa jednostavnih elemanata kao što su lopta, kupa, kocka i slični, VRML omogućava konstruisanje veoma kompleksnih objekata. Dodavanjem sveda i lepljenjem različitih materijala mogu se kreirati zaista interesantne 3D scene kroz koje se možete kretati. Najvažnije od svega je da se sve scene generišu u realnom vremenu. Prema tome, očigledno je da će brzina promene scene zavisiti od brzine vaše veze sa internetom i brzine vašeg računara.

U trenutku pisanja ovog teksta, na Internetu postoji oko 400 različitih Web svetova urađenih pomoću VRML-a. Između ostalih tu se mogu pronaći i razne igre u „Doom" stilu, trodimenzionalni plan grada (Berlin) i mnogo drugih stvari.

Realnost VR-a

Budućnost virtuelne realnosti na Internetu je, reklo bismo, veoma svetla. Od kad je VRML usvojen kao standard, postao je najkorišćeniji metod za kreiranje virtuelnih svetova. Sada je lako zamisliti budućnost u kojoj će Internet postati jedan veliki virtuelni svet, gde virtuelna realnost predstavlja osnovu za kretanje kroz njega. Preskakom iz jedne sobe u drugu moći ćete da prelazite sa jednog servera na drugi.

Naravno, najveći deo kolača u ovoj oblasti pokušaće da preotmu velike kompanije. Borba protiv njih biće teška, ali ne i nemoguća. Struktura proizvoda kakvu, na primer, ima Netscape, koja omogućava dodavanje plug-in komponenti dozvoljava i da neki „autsajderi" naprave nove servise koje će svi prihvatiti. Jedna od kompanija kojoj je to već uspelo je *Superscape*.



Superscape

Ova firma je proizvela Viscape (**www.superscape.com**), program koji se dodaje WWW čitačima i koji im omogućava da pomoću VRML-a zarone u 3D okruženje. Iako se na Internetu može pronaći više VRML čitača, kao što su *Amber VRML Browser* (**www.divelabs.com/vrml.htm#browser**), *Cyber Passage* (**www.rs.sony.co.jp**), *World View* (**www.intervista.com/worldview.html**), *Black Sun* (**www.blacksun.com**) i drugi, Viscape je najkvalitetnije urađen VRML čitač. Jedna od prednosti ovog dodatka je što je besplatan i što ga svako može preuzeti i koristiti. Iako se ovaj sistem još razvija, njegove mogućnosti su veoma impresivne. Dovoljno je, recimo, samo da pogledate virtuelni Stounhendž koji je napravljen u saradnji sa *Intelom* i *English Heritage*, ili da odigrate neku VRML igru npa „*Need for Speed*" i sve će vam biti jasno.

Zaključak

Kao što se može videti, virtuelna realnost na Internetu nije više samo san. VRML je prihvaćen kao standardni metod za integraciju VR-a i Interneta. To se posebno odrazilo na WWW na kome se pojavljuje sve više virtuelnih svetova. Oni će u budućnosti postajati sve kompleksniji, imaće veći stepen slobode i naravno, više će ličiti na realni svet. Pošto se sve to dešava na Internetu, postojaće i veća mogućnost komunikacije među ljudima.

Razvoj virtuelnih soba za chat biće na prvoj liniji razvoja tehnologije virtuelne realnosti. Virtuelni svet u kome može da se nađe samo jedna osoba je svet veoma ograničenih mogućnosti. VR može biti potpuno iskorišćena samo kroz komunikaciju sa drugim osobama u zajedničkom virtuelnom okruženju. Dalji razvoj VRML standarda može da dovede do njegovog spajanja sa virtuelnim chat sistemima. Elementi ljudske komunikacije su trenutno mnogo bolje razvijeni u chat sistemima nego u VRML-u. Sa druge strane, VRML ima mnogo bolje mogućnosti za pravljenje trodimenzionalnih okruženja. Zato se, u budućnosti (nadajmo se bližoj) može očekivati spajanje ova dva sistema u jedan koji će iz svakog od njih preuzeti ono najbolje.

Pored ovoga razvijaće se i drugi načini upotrebe virtuelne realnosti na Internetu. Na primer, muzeji mogu da naprave „virtuelne galerije" itd. Trenutno WWW tako nešto ne može da ponudi na dovoljno kvalitetnoj osnovi, tako je bilo pokušaja. Ipak, Internet i sama virtuelna realnost toliko se brzo razvijaju da je samo pitanje vremena kada će se i to dogoditi.

Branislav BUBANJA
(buba@fon.fon.bg.ac.yu)

Priprema Marko MILIVOJEVIĆ

Windows Registry problem

Nedavno sam instalirao Microsoft Windows 95 i do pre par dana je sve radilo kako treba, međutim odjednom se sve poremetilo Kad god upalim računar i Windows se startuje, na ekranu mi se pojavi prozor na kojem piše da postoji problem sa Windows registry (šta je *to*, uzgred?) i da se računar mora resetovati da bi problem bio otklonjen. Posle resetovanja se dešava sve isto Ne znam šta da radim, potrebna mi je pomoć!

Mirko,
Nova Pazova

Windows Registry je „novotarija" Windowsa 95 i, jednostavno rečeno, predstavlja konfiguracioni fajl za sam Windows i sve Windows programe koji umeju da ga koriste (na primer Microsoft Office, Netscape Navigator, Internet Explorer, CorelDRAW, itd.) Oštećenje ove baze može se negativno odraziti na funkcionisanje celog Windowsa (što si, na žalost, i sam uvideo).

Ovaj problem se ne javlja toliko često i samim tim je teško utvrditi pod kojim uslovima se javlja, tj. šta ga izaziva. Neka naša iskustva pokazuju da može da se javi zbog problema sa memorijom, ali i nije uvek to u pitanju. Ovo što ćeš ovde pročitati može, ali i ne mora da reši tvoj problem.

Kao što smo već rekli, čest uzrok je neispravnost memorije, tako da je najbolje da prvo to proveriš Ukoliko si u mogućnosti da privremeno nabaviš (tj. pozajmiš) neke druge memorijske module, stavi ih umesto postojećih u tvom računaru i probaj tako da podigneš sistem Ukoliko radi, osnovano možeš sumnjati u neispravnost jednog od tvojih modula. Možeš i da pokušaš da samo zameniš mesta tvojim modulima. Ukoliko bude pozitivnog rezultata, možeš sumnjati u ispravnost jednog od tvojih memorijskih modula, ali to ne znači da treba da kupuješ novu memoriju Česti su slučajevi da memorija nije neispravna, ali da neće da radi kad je prva.

Ipak, možda problem nije izazvan hardverskom, već softverskom greškom i u tom kontekstu bi kupovina nove memorije bila svojevrsno bacanje novca. Pre nego što se odlučiš za kupovinu memorije, probaj sve ove kombinacije koje smo ti rekli, ako NI JEDNA ne pokaže rezultate, probaj sa reinstalacijom kompletnog Windowsa, jer te to u svakom slučaju očekuje Zapravo, najbolje bi bilo da novu instalaciju ne izvršiš preko postojeće, već da kompletan Windows i sve njegove fajlove fizički obrišeš pre nego što ga instaliraš ponovo.

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

Još jedan problem sa Windowsom 95

Imao sam instaliran Windows 95 na kompjuteru i sve je radilo kako treba sve dok jednog dana nisam krenuo da instaliram neke programe iz paketa Norton Utilities. Kada je trebalo da mi otpakuje te programe došlo je do nekakve greške tako da mi je na HD-u napravio jedan direktorijum čije je ime bilo celo u high ASCII karakterima i u tom direktorijumu je napravljeno još oko 15 takvih, a u svakom od tih 15 itd.

Problem je u sledećem. Kada startujem Setup Windowsa 95 sve ide kako treba dok ne dođe do onog ekrana gde je potrebno složiti se sa licencom za korišćenje. To je blizu početka instalacije. Kad, normalno, kliknem na YES pojavi se onaj plavi ekran (pozadina setupa) i tako stoji. Tačnije mašina se „zaglavi", mada može da se resetuje sa 'Ctrl'+'Alt'+'Del'

Imam dva pitanja·

1 Šta se uopšte dogodilo sa mojim fajlovima?

2 Zašto mi se računar zaglavljuje na opisan način?

Darko,
BBS „Politika"

1 Šta se dogodilo sa tvojim fajlovima, nemoguće je tačno reći, ali možemo ti dati neke smernice, tj neke ideje koje mogu biti tačne, ali, isto tako, i ne moraju. Prvo, ne treba odmah sumnjati na sam paket Norton Utilities ili na neki virus, što ti je sigurno palo na pamet. Problem verovatno leži u nečem drugom i to je teško reći, jer niti znamo kakav tačno računar imaš, niti šta si sve od softvera imao instalirano. Ako nemaš ništa bitno od podataka da izgubiš, bilo bi zgodno i, verovatno poučno za tebe, da po uspešnoj instalaciji Windowsa, ponovo pokušaš da instaliraš Norton Utilities i da vidiš šta će se desiti, tj. da li će se ispoljiti isti simptomi. Ukoliko to ne bude slučaj, znači tvoja kopija tog paketa programa nije sporna. Ukoliko se to ponovo desi, imaš pravo da osnovano sumnjaš da sa tvojom kopijom programa nešto nije u redu. To, naravno, ne znači da je sam program loš, prosto, možda je samo tvoja kopija oštećena.

Kao što smo ti već rekli, uzroci za tu situaciju na tvom računaru mogu biti razni, ali simptomi, onako kako si ih ti opisao, su dosta prepoznatljivi. Došlo je do jedne neobične i paradoksalne situacije na tvom računaru Imao si prilike da vidiš najsuroviju demonstraciju problemo koji se zove „cross linked files", tj. pojavili su ti se fajlovi koji na disku zauzimaju isto mesto, ali su zbog oštećenja u FAT-u (File Allocation Table) prikazani kao različiti. Brisanjem fajlova za koje nisi znao šta su, obrisao si fajlove koji su ti bili potrebni.

2. Windows 95 je, na momente, neobičan operativni sistem. Prilikom instalacije selektivno konsultuje podatke iz BIOS-a, dakle, ponekad da, ponekad ne. Ono što sigurno zaglavljuje instalaciju Windowsa 95 je prijavljeni flopi disk koji fizički nije prisutan. Dakle, ukoliko ti je u SetUp-u računara prijavljen flopi disk koji nemaš, obavezno ga odjavi, jer nećeš biti u mogućnosti da instaliraš Windows 95. Ukoliko to nije slučaj, proveri slične stvari i to bi moglo da bude rešenje tvog problema

Malo Interneta

Od skoro sam korisnik Interneta i interesuje me nekoliko stvari.

1 Šta je to „anonymous ftp"?

2 Šta je to „gopher"?

3 Pošto mislim da su ove dve stvari veoma slične WWW-u, čemu one služe, kad svi koriste WWW?

Miša,
Ivanjica

1. Pre par dana u jednoj od SET-Net-ovih konferencija se pojavio jedan simpatičan odgovor na ovo pitanje:

„..anon-ftp je ftp gde da bi se logn'o ne moraš da imaš lp..".

Pošto je to „malo" nejasno, sad ćemo se potruditi da to malo pojasnimo. Anonymous ftp, kad bi se bukvalno, prevelo znači „anonimni ftp". FTP je servis koji omogućava lak i brz prenos fajlova preko Interneta. Ovim servisom moguće je priključiti se na određeni server na Internetu sa usernameom i passwordom i samim tim, lako i jednostavno, ograničiti krug ljudi koji mogu doći do određenog fajla. Ovu pogodnost je teško postići nekim drugim, standardnim, Internet servisom, te je FTP dosta popularan. Anonimni FTP nudi mogućnost preuzimanja fajlova bez validnog usernamea i passworda na serveru sa kojeg želiš preuzeti taj fajl. Ono zbog čega neke velike svetske arhive fajlova i dalje koriste FTP, a ne WWW kao njihov osnovni servis, je to što je, po standardu, kao password za anonimni pristup, potrebno navesti tačnu e-mail adresu onog ko pristupa.

2 gopher je servis koji je preteča WWW-a i danas se koristi gotovo samo iz razloga sentimentalne prirode. On ne može da prikazuje multimedijalne fajlove, već samo tekst.

3 .Mislim da smo odgovor na ovo tvoje pitanje dali u okviru prethodna dva.

Danski modem

Vlasnik sam modema US Robotics Sportster Voice 33.6 Kupio sam ga kad sam bio na putu po Danskoj i imam jedan mali problem. Modem neće da zove pulsno, već samo tonski. To ga na mojoj centrali čini neupotrebljivim. Kad mu ručno zadam komandu ATDP, on opet zove tonsko. Da li je problem u modemu ili u nečem drugom?

Ljubiša Gvojić,
Beograd

Kontaktirali smo e-mailom proizvođača tvog modema i saznali jednu interesantnu stvar. Modemi proizvedeni za dansko tržište se proizvode bez mogućnosti pulsnog biranja, jer danska telefonska kompanija odbija da izda atest za upotrebu takvog uređaja na njihovim telefonskim linijama. Pretpostavljamo da je jedino rešenje tvog problema da zameniš tvoj modem s nekim ko ima „normalan" US Robotics modem, a ima i tonsko biranje Drugo, manje efikasno, rešenje je da sačekaš da se i na tvojoj centrali uvede tonsko biranje S obzirom na tempo kojim se danas u Beogradu menjaju telefonske centrale, ne bi trebalo da prođe dugo vremena dok se to ne desi.



Amiga

HARDWARE za Amigu: tastatura, napajanje, modulator, čipovi, interno proširenje 512KB, memorijsko proširenje za A1200, DD flopi, sampler, midi interfejs, kabl adapter za 3.5" HDD, video bekap.. **Tel: 021/392-998**

PRODAJEM Amigu 1200 i Amigu 500+ (2MB ram), Amigu 500. **Tel: 021/392-998.**

PRODAJEM Amigu, dodatnu opremu, diskete. **Tel: 018/328-188.**

AMIGA Classic! Igrice za Amigu, snimanje 1 din! **Tel: 011/417-036.**

ZEP - 011/2353-110. Prodaja, otkup računara i opreme. Najjeftinije Amige, diskete, software!!

OTKUP, prodaja Amiga 500/1200, dodatna opreme, disketa. **Tel: 2356-440.**

AMIGA 500, 600, 1200 CD 32, monitori ... sve ostala oprema najpovoljnija. **Tel: 011/512-366.**

PRODAJEM, servisiram Amigu 500/1200 i dodatnu opremu. **Tel: 018/531-951.**

AMIGA - Engine Petlovo brdo, programi i igre. Snimanje na CD. **Tel: 011/5336-114.**

AMIGA 500,600,1200, monitor, ostala oprema, delovi prodaja, otkup, zamene, najnovija i stare igre i programi na diskete i HD-u. **023/38-715.**

PRODAJEM Amigu 1200 HD (40 Mb). **Tel: 034/217-041.**

NOVE CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-2-47280

sa naznakom: Politika AD mali oglas za „Svet kompjutera"

Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **16,0** DIN., svaka sledeća reč - **1,6** DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza**

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

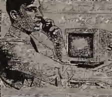
Oglase za 12/97 primamo do 21.11.1997.

VEĆI OGLASI

Format	Dimenzije	Cena
1/2 (V)	(95x275mm)	1200 N DIN
1/4	(95x135mm)	750 N.DIN
1/2 (H)	(195x135mm)	1200 N.DIN
1/8	(95x65mm)	375 N DIN
1/16 (V)	(45x65mm)	185 N.DIN
1/16 (V)	(95x30mm)	185 N.DIN
1/32	(45x30mm)	95 N DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 628–648

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10 000 naslova, igara, uslužnih.

Najnoviji hitovi: GLOOM III, The Strangers, Master Axe, Super Skid Marks 2+, Aquanaut, Mind's Eye Aga Pinball, Gamble Mania, Ultimate Domination (K240 II), OnEscape, The Shadow Of The Third Moon, Testament, Kid's Academy, Centre Court Tennis '97.

Najnoviji utility: Light Wave 5.5 (Reader GL, Direct 3D, Rendering support, Volumetric Lighting...), Art Efects 2.15, Page Stream 3.3, AWeb 3.1, Cinema 4D 4.0 (eng), Eagle Player 2.0 final, Storm Wizzard, p.OS, EPIC encyclopedia classic, EPIC encyclopedia paranormal, Wild Fire

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

SNIMITE VAŠ BACKUP NA NAŠ CD DIREKTNO NA AMIGI po ceni od 110 dinara

Programe i igre šaljemo i poštom EXPRESS u roku od 48 sati

uz svaku isporuku besplatan katalog

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ESCOM	850,–
AMIGA 1200	800,–
AMIGA 1200 korišćena	od 500,–
AMIGA 1200 BigTower od	700,–
Blizzard fast RAM 4MB	160,–
Fast RAM 4/8MB + clock	180/210,–
Apollo 1230/25MHz 4/8MB	300/340,–
Viper 030/28MHz, 4/8MB	300/330,–
Viper 030/42MHz, 4/8MB	350/400,–
Blizzard 1230 50/50 16/32MB	620/700,–
Blizzard 1240T ERC 8/16MB	650/790,–
Blizzard 1260 16MB RAM–a	1250,–
Blizzard 1260 32MB RAM–a	1350,–
Blizzard SCSI kit	200,–
FPU 68882 33/50MHz	60/140,–

HDD sa AT BUS kablom:

2.5" 40MB	80,–	3.5" 1,3GB	320,–
2.5" 120MB	150,–	3.5" 1,7GB	350,–
2.5" 170MB	200,–	3.5" 2,1GB	400,–
2.5" 250MB	270,–	3.5" 4,3GB	520,–

CYBERSTORM 060 (za A4000)	1300,–
V–LAB MOTION	1700,–
VIDI AMIGA 24RT	800,–
TOCCATA 16bit/8 kanala	600,–
CYBER VISION 64bit(3D VIRGE 4MB)	540,–
GVP SPECTRUM EGS 2MB	450,–
Video monitor 1084	od 250,–
Multisync 14" Philips 104B+VGA adapt.	450,–
Multisync 14" Amiga M 1438S	●
Multisync 15" Amiga M 1538S	●
Multisync 15" GoldStarLG+VGA adapt.	580,–
Multisync 17" GoldStarLG+VGA adap.	1300,–

AMIGA 4000

AMIGA 4000/040

- 34MB RAM 72 pina
- 1.7GB HDD Quantum ... 2600,–
- 16 x CD ROM

AMIGA 4000/060 CYBERSTORM

- 64MB RAM 72 pina
- 4.3GB HDD Quantum ... 4200,–
- 24 x CD ROM TEAC

A–1200 ZORRO BOARD Z–1

(matična ploča za A–1200)

5x ZORRO II, 3x PC ISA slot, RAM sockel za 72 pin SIMM ... 580,–

POWER UP

AMIGA™ GOES POWER PC™

PPC RISC ZA A1200

PPC 603e 180MHz	950,–
PPC 603e 200MHz + SCSI	1220,–

PPC RISC ZA A4000

PPC 604e 200MHz+SCSI ultrawide	2150,–

CYBER VISION PPC GRAPHIC CARD

80 mil. 3D pixel, milion poligona/sec. 1600x1200 24bit/72Hz 4/8MB ●

PPC SOFTWARE:

Light Wave 5,5, Maxon Cinema, Art Effect 2.15, Reflect 4.0, P Paint 7,1, Storm C++ 2.0, Linux, Mand SViewNG, PowerPC Tools, PowerPC Tracker, Bliter PPC Lib

OSTALA OPREMA

Interfejs SCSI Squirrel PCMCIA A1200	180,–
VGA MULTISYNC adapter MICRONIC	30,–
HDD kabal 2,5" na 2,5"	20,–
HDD kabal 2,5" na 3,5"	30,–
HDD kabal 2,5" na 2x 3,5" (70cm)	50,–
Trafo za Genlock 1200mA/12V	35,–
RF modulator	od 60,–
Transformator 4A	od 90,–
Dodatni flopi 880 KB	od 60,–
Dodatni flopi 1.76 MB	200,–
Interni flopi 880 KB	od 60,–
Interni flopi 1.76 MB	180,–
Miš Alfa Data 300 dpi	40,–
Miš Alfa Data 400 dpi	50,–
Cina Action 33600 fax/modem/voice /SVD	200,–
Graffity 24 video karta	180,–
Memory A500 512KB+clock od	60,–
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)	120,–
TurboTechsound II d.zvuka	120,–
Aura 12bit PCMCIA sampler	250,–
ZIP (paralel) 100MB+medium	330,–
Mega Star JR joystick	25,–
Infra Red joystick	25,–

Genlock + Digitalizator

ED PAL, PRO GEN plus	550,–
MICRONIC YC MG10	750,–
ED Y/C new	900,–
ED PLUTO Alpha	1050,–
ED NEPTUN Alpha	1600,–
Vector ProGrab 24RT digitizer	550,–

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:

RAM karta → TURBO karta
HDD manji → HDD veći
HDD 2.5" → HDD 3.5
Video monitor → Multisync
Trafo 3A → 4.5A

SERVIS

svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

RAD: DANOM OD 11–19h, SUBOTOM OD 11 DO 15h

NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

M&S Soft
PC i AMIGA

KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD–u tako da se mogu startovati direktno sa CD–a sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk.

U kompletima se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svačiji ukus

KOMPLETI PROGRAMA:

Svi programi se mogu instalirati direktno sa CD–a, što omogućuje laku i brzu instalaciju

CD KLUB

* IZNAJMLJIVANJE CD ORIGINALA
* ENCIKLOPEDIJE, IGRE, PROGRAMI
* NAJPOVOLJNIJI USLOVI

NAJPOVOLJNIJE:

Prazni CD diskovi i Diskete 3.5"

KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING,STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000 GOLDEN AXE,CIVILIZATION, SAM & MAX MONKEY ISLAND, MICHAEL JORDAN, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FODDER, COMMANCHE, FIFA SOCCER, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS i.t.d.

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000 MORTAL KOMBAT 2, RAIDEN, WITCHAVEN, ULTIMATE BODY BLOWS, BLACK THORNE, TIE FIGHTER, SIMON THE SORCERER, COLONIZATION, WINTER GAMES LOST VIKINGS, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE JAMMIT SENS. SOCCER, FORMULA ON G.P.,LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK i.t.d.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZOOL 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, SUPER SF 2 SIMON THE SORCERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3 PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, WARCRAFT PRIMAL RAGE, KING PIN, ALIEN B.TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL.. i.t.d.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II CAESAR II, SCREAMER, ACTUA SOCCER, COMANCHE II, PATRICIAN, LEMMINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE TRIAD, TERROR FROM DEEP CHAMPIONSHIP MAN. 2, BARYON i.t.d.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY II,PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMP.ACSENDANCY WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER,COMIX ZONE,FIST FIGHT, WORMS, WIPE OUT, TRANSPORT TYC EXTREME PINBALL,HEROES OF MIGHT MAGIC,3D VIRTUAL PINBALL, INDY CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, HI OCTANE i.t.d.

KOMPLET 6

FIFA 96 (full), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II PGA TOUR GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK FOR U. A-IV NETWORK, RAYMAN, FATAL RACING, ADV CIVILIZATION, ANVIL OF DAWN,CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES IV, SKUNNY, SPACE DUDE,STONE KEEP, WORMS, WAYNE GRETZKY HOCKEY, BATTLE WRATH, i.t.d.

KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNY BAZOOKATONE, GRAND PRIX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIPLASH, ATF BIG RED RACING, JUDGE DREDD, STARWARS, WITCHAVEN 2, SUPER STARDUST, LIVING PINBALL, C&C COVERT OPERATION STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOM 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3 DLX, SEA LEGENDS, TNN OUTDOR BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD i.t.d.

KOMPLET 8

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANIAC KARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE STATION 2, JAZZ JACKRABBIT MEGA, REVOLUTION X, ECLIPSE PACMAN, STORM STAR QUEST AH-3 AIR ASSAULT CHOPPER FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIFE, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2

KOMPLET 9

SETTLERS II, QUAKE, RAYMAN 100%, THIS MEANS WAR, STARBALL, AFTER LIFE, BATTLE GROUNDWATERLOO CHAMPIONSHIP MANAGER II BELGIUM & DUTCH SPEED HASTE, PLAYER OF THE YEAR, TIME COMMANDO Z, SENSIBLE GOLF, VR SOCCER, BERMUDA SYNDROME, TRACK ATTACK, BRIDGE with OMAR SHARIF 2, GEAR WORK GREED,

KOMPLET 10 (NEW)

CRUSADER: NO REGRET, STRIKER '96, GENE WARS, PREY FOR DEATH, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, ALBION, RISE OF THE ROBOTS 2, LINKS 97, VIRTUA FIGHTER, ASTROROCK, FIRE FIGHT, CHESS MASTER 5000, DEADLINE, JACK NICLAUS GOLF Spec. Ed. i.t.d.

KOMPLET 11

FIFA SOCCER '97, NHL HOCKEY '97, RED ALERT, NASCAR 2, TOMB RAIDER, BROKEN SWORD, BEDLAM, DEATH RALLY SYNDICATE WARS, DEAD LOCK, DRUID, FINAL DOOM GENDER WARS, HARPOON 2, FABLE, TRACK SUIT 2 PINBALL (BASKET, FOOTBALL, ICE), THIRD REICH i.t.d.

KOMPLET 12

TOY STORY, COLD SHADOW, DESTRUCTION DERBY 2, KRAZY IVAN, HEROES OF MM 2, LORDS OF REALM 2, MAX POWER FORMULA 1 ALIEN TRILOGY, DRAGON HEART, HUNTER HUNTED, SCREAMER 2 SWIV 3D, ARCHIMEDIAN DINASTY, STAR GENERAL, F22 LIGHTNING 2, CHAMPIONSHIP MANAGER 2 '97, DAVIS CUP TENNIS, DIG IT i.t.d.

KOMPLET 13

DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM, PRIVATEER 2, STEEL PANTHERS 2, AGE OF SAIL, DISC WORLD 2, ULTIMATE SOCCER MANAGER 2, BUG, FULL TILT 2, FX FIGHTER TURBO, SONIC, WWF In Your HOUSE, ROAD RUSH, NETWORK RALLY, WOODEN SHIPS & IRON MAN GENE MACHINE i.t.d.

WINDOWS '95 KOMPLET

WINDOWS '95, WINDOWS '95 PEE, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS) NORTON UTILIT, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER 95, MS PLUS, NORTON ANTIVIRUS MS PUBLISHER, ADOBE PHOTO SHOP, COREL DRAW 6.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO WIN FAX 7.0, PAGE MAKER 6.0, PICTUR PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAFIX, VISIO i.t.d.

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 CAE, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS) NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.2, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTO SHOP, QUARK XPRESS, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13 RAZOR PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, YU TTF FONTS, FONTO GRAPHER... i.t.d

WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS 95 V4.1, MICROSTATION 95, FILE MAKER PRO 3, CUBASIS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE 96, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, TOY STORY SS, ABC FLOWCHARTER 4.0, CALAMUS 95, DELRINA COMM SUIT 95 HIJAAK 95, MIDI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR,, F-PROT, TBAV, MS EXCHANGE 95, FREELANCE 95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0 AUTO CAD 13 '95 i.t.d

WINDOWS '95 KOMPLET 3

WINDOWS 97, COREL DRAW 7.0, MS OFFICE 97 PRO, NORTON COMMANDER 95, NORTON UTILITIES V2.0, ADOBE PHOTO SHOP 4.0, SOUND FORGE 4.0, TBAV 95, LOTUS ORGANIZER 97, 3D STUDIO MAX, MS PLUS GOLD NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD, MS INTERNET EXPL. 3.01 CLEAN SWEEP 3.0, ADOBE PREMIERE 4.2, HOT JAVA 95, FONTOGRAPHER 4.1, WIN CHECK IT 4.0, WIN GIF CAKE WALK 5.0, MS MONEY 5.0 i.t.d

KOMPLET 14

K.K.N.D., LOST VIKINGS 2, LARRY 7, M.D.K., DIABLO, GRAND PRIX MANAGER 2, KONG, DIE HARD TRILOGY, ALIEN RAMPAGE, NCAA FINAL FOUR '97, THE CROW, SEGA RALLY, SLAM TILT, SLAM'N JAM, FALLEN HAVEN TOXIC BUNNY, INCREDIBLE HULK, STAR GUNNER.. i.t.d

KOMPLET 15

PANDEMONIUM, NEED FOR SPEED 2, OUTLAWS, INTERSTATE 76, PRO PINBALL, TIME SHOCK, BLOOD, THEME HOSPITAL, REDNECK RAMPAGE, LOMAX, RAIDEN 2, WIPEOUT XL, PREMIERE MANAGER 97 ASTERIX & OBELIX, IMPERIUM GALACTICA, SMURFS, REALMS OF ARKANIA 3, CAPITALISM PLUS, TENNIS PRO, POOL 3D, COUNTER ACTION, MEGA MAN X3, i.t.d

KOMPLET 16 (NEW)

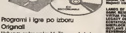
CARMAGEDDON, X-COM APOCALYPSE, OUTPOST 2, ECSTATICA 2, TRASH IT, HEXEN 2, SHADOW WARRIOR, FIFA SOCCER MANAGER, DARK COLONY, CREATURES TWINSEN ODYSSEY, VOODOO KID, MASHINE HUNTER PACIFIC GENERAL, DUNGEON KEEPER

ORIGINALI:

MS ENCARTA ENCYCLOPEDIA 98, WORLD ATLAS 98, AUTO CAD 14, MS VISUAL STUDIO ENTERPRISE + DEVELOPER NETW. BRITANICA '97, COREL DRAW 7.0 (disk 1, 2, 3), MS OFFICE 97 PRO, MS OFFICE DEVELOPER Edition, PHOTO RRIP 4, COREL AUTO GUIDE MS CINEMANIA, SIEMENS CATALOG, SGS CATALOG, INTEL CATALOG, MOTOROLA CATALOG, HITACHI **ITT CATALOG, SONY Semiconductors Catalog, IC MASTER, ELECTOR 98 I 96,** MS MUSIC CENTRAL, MS DANGEROUS CREATURES, LEARN ENGLISH (2CD) **LEARN TO SPEAK GERMAN (2CD), WEBSTER DICTIONARY,** OXFORD,**3D STUDIO MAX (full CD)** WINDOWS NT 4.0 WorkStation & Server **Najveći izbor MEDICINSKIH ENCIKLOPEDIJA I RADOVA** i.t.d

LANDS OF LORE 2, BROKEN SWORD 2, PANZER GENERAL 2, DARK FORCES 2, SHADOW WARRIOR, HEXEN 2, NHL HOCKEY 98, DARK REIGN, POSTAL, IGNITION, 7TH LEGION,WET SEXY EMPIRE, TOTAL ANNIHILATION, SHADOW OF EMPIRE, MACE SLAYER VIRTUA FIGHTER 2, DARK COLONY,, BIRTHRIGHT, FLIGHT SIMULATOR 98, OUTPOST 2, PACIFIC GENEREL, PANDEMONIUM, LEGACY OF KAIN, DUNGEON KEEPER, LOMAX, PREMIERE MANAGER 97, FIFA SOCCER MANAGER, TIME SHOCK,L.B.A. 2 ECSTATICA 2, X-COM APOCALYPSE, CARMAGEDDON, WAR GODS, MOTO RACER, SPEED DEMONS, CAPITALISM PLUS, SHERLOCK HOLMES, STAR TREK GENERATIONS, NEED FOR SPEED 2, X-WING vs TIE FIGHTER (2CD), LOST VIKINGS 2, OUTLAWS (2CD), TEST DRIVE OFF ROAD, KICK OFF 97, COMANCHE 3,IMPERIUM GALACTICA, DISC WORLD 2 (2CD), REVERNHOOD, K.K.N.D.,R-NOME, FIFA '97, NBA LIVE '97, NHL HOCKEY '97, LARRY 7, TOMB RAIDER, RED ALERT (2CD), GRAND PRIX MANAGER 2,DIE HARD TRILOGY, FLYING CORPSES, PRIVATEER 2, DEATH RALLY, DESTRUCTION DERBY 2, CIVILIZATION 2 Scenary, STAR GENERAL, ALIEN TRILOGY, TOONSTRUCK (2CD), SPACE JAM, HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, LORDS OF REALMS 2, MASTER OF ORION 2, THE DIG,COMMAND & CONQUER (3CD) i.t.d ...

SNIMANJE NA DISKETAMA i CD–u



* Programi i igre po izboru
* Originali
* Usluga snimanja Vaših podataka

e-mail: misams@eunet.yu

KATALOG NA INTERNETU: http://solair.eunet.yu/~misams



PC 011/146-744

AMIGA 011/105-138

Amiga

PRODAJEM Amigu 1200 6MB FPU, HD 420Mb, monitorom i dodacima + VLAB digitalizator + modem 14400. Tel: 021/55-525.

Razno

PRODAJEM Apple Macintosh LC II (8 MB RAM, tastatura, miš, mikrofon...), kolor monitor i Apple StyleWriter II štampač. Tel: 011/592-130, od 16-21h.

BEŽIČNI mikrofon (špijun-buba) veličina upaljača, čiji signal može „uhvatiti" svaki radio u krugu od stotinak metara 90,00 dinara. Poistojcani Toki-Voki domata 300 metara. Mikrofonijski Light-Show 150,00 dinara. Tel: 010/ 23-287.

L.S.-soft: igre, programi i originali (kaseta/disk) za Commodore 64/128. Tel: 018/369-711, 336-517.

IGRE, programi za Amigu, Commodore na disku, kaset. Tel: 011/311-5591, 146-307.

PC

NAJNOVIJE i najtraženije na našem tržištu za PC računara (na disketama).1. Uslužni programi sa anglesko-srpskim (i srpsko-engleskim) prevodom: a) rečnik (standardni) sa preko 120.000 reči, b) računarski rečnik (za programere), prevod i značenje svih postojećih naredbi, c) Business rečnik (za poslovne osobe) 2) YU-privredni adresar (Srbija i Crna Gora) za 1998 godinu - sa preko 53000 firmi (adrese, telefoni, delatnosti, proizvodi, usluge... 3) najnoviji program za kompletno vođenja video klube (klubova) za 1998, sa skeniranim slikama vas, vaših radnika, članova... 4) najkvalitetniji izbor najnopvijih igara i uslužnih programa na CD-u i disketi. Svakom kupcu - vredan poklon. Budite i Vi u korak sa svetom... „YU - Micro Soft", tel: 030/613-636... od 10-22h.

KNJIGA „PC za početnike" je računarski „bukvar" sa puno slike napisan razumljivim jezikom. Opisuje sva delova računara i najosnovnije komande. Namenjen je apsolutnim početnicime. cena 40,00 din. Tel; 010/23-287.

DTKUP i nadogradnje PC - konfiguracija. Tel: 911/788-328.

KUPOPRDDAAJA polovnih PC konfiguracije, štampača, komponent, nadogradnja. Tel: 775-849, 758-065.

7800 ikonica za PC sa disketom 25 din. Tel: 021/770-372.

INTERFEJS za povezivanja Casio adresara zaa PC-jem i Amiga računarama. Tel: 021/392-998.

NADOGRADNJA, prodaja PC 386/486/Pentium Servis besplatan 10-17h, tel: 011/421-209.

KUPUJEM PC komponente. Zamene staro za novo. 10-17, tel: 011/ 421-209.

CD originali (12 Dem), kopije, kompleti, prazni CD-ovi... iznajmljivanja (9-12h, 17-21h). Tel: 661-474.

SNIMANJE diskova 12 Dem. Petlovo brdo. Moguća dostava. Tel: 533-9806, 532-1358.

RAZMENA svih vrsta CD-ROM-ova uz minimalnu nadoknadu. Tel: 021/ 423-149.

PRODAJEM Movie Mashina II (dženlok, realtime, chromakey, pretapanja, tela text, tjuner, titlovanja) 899 DEM. Tel; 024/35-659, Stipan.

PC 386/486/Pentium prodaja, otkup, nadogradnja. Tel: 023/34-132, 021/746-147.

RASPRDDAJA: originali samo 11DM, preko 3CD-a 10DM/CD! Sve šaljemo poštom. XCOM3, Werlords3, NFS2, Outpost2, Imperijalism, pecific General, Fifa 97, NBA 97, Carmagedon, Shivers2, Estatica2, ACAD14, WINNT5.0, Diablo, redalert, Virtua Cop, Tomb Rider, Time Comando, LBA2, +60 hit igare, 6 erotskih, 11 kompilacija. Milen, tel: 031/831-344.

ROK ZA PRIJEM OGLASA

ZA DECEMBARSKI BROJ „SVETA KOMPJUTERA" 21. NOVEMBAR



nova
computers

BEZZZZ OGRANIČENJA

Naši računari su sklopljeni od vrhunskih komponenata, optimalno su konfigurisani i podešeni, a softver instaliramo po želji. Garantujemo za njihovu ispravnost 12 meseci. Nudimo mogucnost nadogradnje komponenata, kao i servis i održavanje. Takođe nudimo komponente svih vrsta, CD naslove, a radimo i nadogradnje po principu staro za novo. Preporučujemo Brzinu, Moć, Snagu i Brutalnost.
Niste zadovoljni našim izborom? Sastavite konfiguraciju sami.
Pored popularnih cena odobravamo ekstra popust dilerima. Firmama i pojedincima nudimo posebne pogodnosti pri kupovini više računara. Radno vreme nam je od 10 do 17 časova svakog radnog dana i subotom. Nedeljom ne radimo.

KOMPONENTE * KOMPONENTE * KOMPONENTE

PROCESORI
Intel 150,166, 200, 233 (MMX)
AMD K5, AMD K6 166, 200, 233
Cyrix P166+, P200+, MX 166, MX 200

DISKOVI
Quantum, IBM, Western Digital, Fujitsu, Seegate,

ZVUČNE KARTE
Opti, ESS 1868, SoundBlaster 16 FM, SoundBlaster 32 PnP/ AWE 64, ...

PLOČE
Gygabyte, SOYO, Lucky Star

GRAFIČKE KARTE
s3, CL, Matrox, Diamond, Miro DC
od 1MB do 4MB

MONITORI
Funai, DTK, ADI, Deewoo, Philips, ...
od 14" do 21"

MEMORIJA
SIMM/DIMM (EDO/ SDRAM)

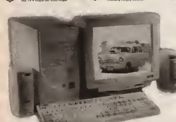
CD ROM
Teac, SONY, Panasonic, Sanyo,
od 8x do 24x

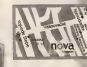
SKENERI
Hewlett Packard, Genius, Artec ...
ručni, stoni

MODEMI
Cirrus Logic, Rockwell, US Robotics,
od 14.4 Kbps do 33.6 Kbps

ŠTAMPAČI
Hewlett Packard, EPSON
matrični, ink jet, laserski

RAZNO
miševi, ožojstici, filteri, fioke za HDD
toneri, CD naslovi, zvučnici, diskete, ...





Brzina
AMD K5 100/Cyrix P166/P200
pentium mobo, 256KB
16 MB EDO RAM
1.44 MB floppy disk
1,7 GB hard disk
SVGA Cirrus Logic 5446 1 MB
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

Moć
Cyrix / IBM 6x86 P200+
pentium mobo, 256KB
16 MB EDO RAM
1.44MB floppy disk
2,1 GB hard disk
SVGA Cirrus Logic 5446 1MB
Sound Blaster 16-bit
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

Snaga
Intel Pentium 166 MHz
pentium mobo, 256KB
32 MB EDO RAM
1.44 MB floppy disk
2,5 GB hard disk
SVGA 4 MB s3 Virge 3D
Sound Blaster 16-bit
CD-ROM player 24x
Joystick/ Joypad
14" monitor kolor NI/LR
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

Brutalnost
AMD K6 PR/2-200 MHz MMX
Intel TX mobo, 512KB
32 MB SDRAM
1.44 MB floppy disk
3,2 GB hard disk
SVGA 4MB s3 Virge 3D
33,6 K modem fax/voice
Sound Blaster 16-bit
Zvučnici 80W P.M.P.O.
CD-ROM player 24x
15" monitor kolor NI/LR digital
minitower, tastatura
miš Genius
Windows 95, software 95

CENE
ZOVITE ZA NAJBOLJE

011.495.939

ul. Milovana Šaranovića 24 • od 10 do 17


Na dohvat
ruke
MICROSOFT ENCARTA WORLD ATLAS 98
WORLD ATLAS INTERACTIVE
3D ATLAS 98
AUTO CAD R14
ALPHA INSTALLER
JADE INSTALLER 20
MICROSOFT OFFICE 97
MICROSOFT WINDOWS 97
APPLAUSE INSTALLER 5
LEARN TO SPEAK ENGLISH
EASY LANGUAGE EDITION
PSYCHOLOGY INTERACTIVE
UPPER GI ENDOSCOPY
HUMAN BODY 2.0
MUSIC GALLERY
SERIF PAGE PLUS 4
ANCIENT TIMES
GROLIER 1998
Games Games Games
www.valtek.co.yu
Pentium računari
DeSK
VALTEK
RAČUNARI

PC PROFESSIONAL

CD KOMPLETI ZA WIN 95 (97)

WIN 95-Br.1
- MS WINDOWS 95,
- COREL DRAW 6.0,
- MS OFFICE 98,
- ACCESS 7.0,
- PH.SHOP 3.05,
- WIN FAX PRO 7.0,
- LIGHTWAVE,
- MICROSTATION 95...

WIN 95-Br.2
- WINDOWS 95 V4.1,
- COREL XARA,
- FREEHAND,
- ORCAD 6.1,
- PHOTO PAINT 6.0,
- KAI POWER,
- TRUESPACE 95,
- AD ACROBAT 2.1...

WIN 95-Br.3
- AUTOCAD 13 CA,
- DELPHI 2.0,
- PARADOX 7.0,
- NETSCAPE NAVIGAT.
- REMOVE IT 95,
- ADOBE PREMIER 4.2,
- MIDI SOFT STUDIO,
- F-PROT 95 ...

WIN 95-Br.4
- VISUAL BASIC 4.0,
- MECHANICAL ENGEENERING 7.0,
- PHOTO WORKS,
- POW. BUILDER 5.0,
- POWER POINT 7.0,
- HOT JAVA 95,
- DESIGN CAD 3D...

WIN 95-Br.5
- DELPHI 2.0 CL/SER,
- VISUAL C++ 4.1,
- WINDOWS NT 4.0,
- WINDOWS NT 3.51,
- MOTION PIXELS,
- DASHBOARD 95,
- AMBIENTE,
- SIDEKICK . . .

WIN 95-Br.6
- 3D STUDIO MAX,
- COREL VIS CAD 2.01,
- COREL WP SUITE 7.0,
- BORLAND C++ 5.0,
- NORT COMMANDER,
- VISUAL FOX PRO 5.0,
- INT EXPLORER 3.0,
- UNINSTALL 95 ...

WIN 95-Br.7
- WINDOWS 97,
- COREL DRAW 7.0,
- OFFICE 97,
- AD PHOTO SHOP 4.0,
- MS VISUAL C++ 4.2,
- VISUAL FOX PRO 5.0,
- OMNI PAGE 7.0,
- QUICK CAD 4.0...

WIN 95-Br.8
- VENTURA 7.0,
- MS OFFICE 97 - PRO,
- WIN FAX PRO 7.5,
- COREL DREAM 3D,
- COREL PH PAINT 7.0,
- MATHEMATIKA 3.0,
- 3D HOME ARCHIT 2.0,
- BRYCE 2.0 ...

WIN 95-Br.9
- PAGE MAKER 6.5,
- ADOBE PH CLIP ART,
- CHAMELEON 5.0,
- OFFICE 97 CLIP ART,
- MS SQL 6.0,
- OPTIMA 1.0,
- DESIGN SHOP 2.0,
- STATGRAPHICS 2.1 ...

WIN 95-Br.10
- MS VISUAL BASIC 5.0
- DELPHI 3.0 CL/SER,
- ORCAD LAYOUT 7.0,
- LIGNTSCAPE 3.0,
- DRAFIX CAD PRO 4.1,
- WORLD CONSTRUCT,
- POWER SUITE
- MS EXCELL 97 ...

WIN 95-Br.11
- MS WINDOWS 97 PEE,
- ADOBE ACROBAT 3.0
- BORLAND C++ BUILDER,
- EL.WORKBENCH 5.0,
- WIN FAX PRO 8.0,
- VISIO TEHNICAL 4.5,
- FRONT PAGE 97,
- FRACTAL D DETAILER ...

WIN 95-Br.12
- AUTO CAD 14,
- CALIGARI 3.0,
- COREL LUMIERE SUITE,
- FUTURE GRAPHICS,
- SPSS 7.5
- HOT DOCS 4.0
- MULTIM.TOOLBOOK
- INOVUS MULTIMEDIA...

WIN 95-Br.13
- MS VISUAL C++ 5.0,
- WATCOM C++ 11.0,
- CAKE WALK PRO 6.0,
- SCALA MULTIM. 2.0,
- SOFT ICE 3.0,
- ADRESS ORGANIZER,
- E-MAIL ASSISTANT,
- DEEP SKY ...

WIN 95-Br.14
- ADOBE ILUSTRATOR 7.0,
- FRACTAL D.PAINTER 5.0,
- COREL W.PERFECT 8.0,
- MATHLAB 5.0,
- AUTO CAD MAP 2.0,
- DIRECTOR 6.0,
- DESIGN CAD 97 9.0,
- SUPER PRINT 5.0...

WIN 95-Br.15
- MATHCAD 7.0
- 3D STUDIO MAX 1.2
- COREL XARA 1.5
- LIGHTWAVE 3D 5.5
- MICROSTATION 5.6
- COREL FAMILY TREE,
- ALGOR, CANVAS 5.02,
- VISUAL MAP EUROPE ...

TEMATSKI CD KOMPLETI

CAD I PROJEKTOVANJE
AUTOCAD 14, 13, ARCHICAD 4.55, 3D HOME ARCHITECT 2.0, COREL VISUAL CAD, DESIGN CAD 3D, AUTO ARCHITECT...

ELEKTRONIKA
ORCAD, 6.0, 7.0, PSPICE, PCAD 6.0, 8.5, PROTEL, EL.WORKBENCH 4.0, 5.0, TANGO 2.11, SUSIE CAD, KATALOG ELEMENATA, NOVI PROGRAM!

MATEMATIKA I STATISTIKA
MATHCAD 7.0, MATLAB 5.0, MATEMATIKA 3.0, ALGOR 3.14, SPSS 7.5, STATISTIKA 4.5, EXCELL 97, DUATRO PRO 6.0, MATHPLOT, QUICKSTAT

MUZIČKI PROGRAMI
SVI MUZIČKI PROGRAMI KOJI POSTOJE KOD NAS: CUBASE, VAWE 2.0, FINALE, TRACKERI, SOUND FORGE, WAVE LAB 1.6, SEMPLOVI ...

VISUAL PROGRAMMING
VISUAL: BASIC 5.0, C++ 5.0, FDX PRO 5.0, PASCAL (DELPHI 3.0), D'BASE, CAD, COBOL...

ANIMACIJA I VIDEO
3D STUDIO 4.0, DODACI, DISNEY ANIMATION, ANIM STUDIO, REAL 3D, CALIGARI, VIDEO STUDIO MORFING, IMAGINE ...

FOTO CD 1 I 2
VIŠE OD 1600 IZUZETNIH FOTOGRAGIJA, SA RAZLIČITIM MOTIVIMA, JPG FORMAT, COLOR A4 !!!

GRAFIKA I IZDAVAŠTVO
COREL DRAW 5.0, 7.0, PHOTO SHOP 4.0, QUARK, VENTURA 5.0, YU FONTOVI, CLIP ART, PAGE MAKER PRINT UTILITIES

OBRAZOVNI PROGRAMI
WORLD ATLAS, UNDER SEA, BODY WORKS, ASTROLOGY, OXFORD DICTIONARY, ENGLISH TUTOR, REČNICI MANASTIRI, SUNČ.SISTEM ...

PROGRAMI ZA INTERNET
SVE ŠTO JE POTREBNO ZA INTERNET: EXPLORER, NETSCAPE, COREL WEB, INTERNET OFFICE...

CD KOMPLET ZA DECU
OBRAZOVNI PROGRAMI ZA DEČIJI UZRAST, PLUS ODABRANE IGRE ZA DECU !!!

PROGRAMI ZA WINDOWS 3.11
NAJPOZNATIJE I NAJBOLJE ZA WIN 3.11: OFFICE, COREL, ADOBE...

IGRE – CD SUPERMIXEVI

MIX A1
- FIFA 96,
- NEED FOR SPEED,
- THE DIG,
- INDY CAR 2,
- CAESAR 2,
- SCREAMER,
- WORMS,
- WARKRAFT 2,
- CIVILIZATION 2...

MIX A2
- SETTLERS 2,
- TOP GUN 2,
- TIME GATE,
- RAYMAN,
- ROBOCOP 3,
- NHL HOCKEY,
- DUKE NUKEM 3D,
- MECH WARIOR 2,
- WARHAMMER...

MIX A3
- NBA LIVE 96,
- FORMULA 1 GP 2,
- EURO 96,
- QUAKE,
- NORMALITY,
- RISE OF THE ROBOTS 2,
- CYBERIA 2,
- CIVIL WAR 2. . .

MIX A4
- RED ALERT,
- NEED FOR SPEED SE
- NHL 97
- PINBALL 2000,
- TOMB RAIDER,
- DRUID,
- RING WORLD 2,
- NASCAR RACING 2,
- BAD MOJO ...

MIX A5
- NBA LIVE 97,
- FIFA 97,
- SPACE JAM,
- SCREAMER 2,
- NEMESIS 2,
- DESTRUCTION DERBY 2,
- DISC WORLD 2,
- F-22 LIGHTNING ...

MIX A6
- NEED FOR SPEED 2,
- KKND,
- MDK,
- KICK OFF 97,
- DIABLO,
- ASTERIX,
- OUTLAWS
- STARGUNNER
- LOST VIKINGS 2 ...

MIX A7
- STAR TREK,
- TIME SHOCK,
- LORDS OF REALM 2,
- ESTATICA 2,
- DUNGEON KEEPER,
- DECATHLON,
- CARMAGEDDON,
- LOMAX,
- EXTREME ASSAULT...

ORIGINALI – KOPIJE

PROGRAMI

MS ENCARTA 98 DE LUXE
MS ENCARTA 98 W. ATLAS
MS VISUAL STUDIO (3 CD-a)
MS VISUAL BASIC 5.0
MS VISUAL C++ 5.0
AUTO CAD 14
BRITANNICA 97
COREL DRAW 7.0 (3 CD-a)
SCO UNIX 5.0
MS OFFICE 97 PRO
BORLAND C++ 5.0
ORACLE 7.3 FOR WIN 95
3D STUDIO MAX....

KATALOG IC KOLA-IC MASTER
EL.KATALOZI: SONY, INTEL...
LEARN TO SPEAK ENGLISH
MS FLIGHT SIMULATOR 98
MS WINDOWS 4.0 + DDK
MS WINDOWS 95,97
ADOBE PHOTO SHOP 4.0
MS VISUAL FOX PRO 5.0
ORACLE 7.3 FOR UNIX
MS VISUAL C++ 4.2
BRITANNICA 2.0
3D MOVIE MAKER
WATCOM C++ 10.5
OS/2 4.0 (MERLIN), 3.0
COREL ART GALERY 2.0....

OXFORD DICTIONARY
W.DISNEY WORLD EXPLORER
SCO UNIX 3.0 (2 CD-a)
MS CINEMANIA 97
2000 FONTS
POWER BUILDER 4.0
COREL DRAW 5.0, 6.0
MAYO CLINIC
ASTROLOGY TIMELIFE
LINUX 3.0 (2 CD-a)
MS DOGS, MS OCEAN
NOVELL 4.1
HISTORY OF THE WORLD
MUSICAL INSTRUMENTS
ENCYCLOPEDIA OF NATURE....

IGRE

ATOMIC BOMBERMAN
X-COM 3: APOCALYPSE
LITTLE BIG ADVENTURE 2
SUIT LARRY 7
MASTER OF ORION 2
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
CHESS MASTER 5000
DESTRUCTION DERBY 2
NEED FOR SPEED 2
NBA LIVE '97, FIFA '97
RED ALERT (2 CD-a)
SPACE JAM, DIABLO
FORMULA 1 G.PRIX 2 ...

CENE:
- ORIGINALI (KOPIJE), SUPERMIXEVI ....15.-, KOMPL. ZA WIN 95, TEMATSKI KOMPLETI 20.-
- CD PO VAŠEM IZBORU, BACK UP VAŠEG HARD DISKA 25.-

BESPLATAN KOMPLETAN KATALOG NARUČITE POŠTOM ILI MODEMOM

Tel. (011) 133-584
SVIH 7 DANA U NEDELJI OD 10 DO 22 h.

KOD SAVA CENTRA

http://SOLAIR.eunet.yu/~nesha
e-mail: nesha@EUnet.yu

Preko 5.000 zadovoljnih ljudi već zna
zašto smo najbolji.



PC CD ROM

WIN '95 PAK
- MS WINDOWS '95
- MS PLUS FOR WIN '95
- MS PUBLISHER '95
- MS OFFICE PRO '95
- MS INTERNET EXPLORER
- PAGE MAKER 6.0
- COREL 6.0
- MICROSTATION '95
- WIN FAX PRO 7.0
- \+ oko 15 programa

WIN '97 PAK (NEW)
- MS WINDOWS '97
- MS OFFICE '97
- MS CAMCODER '97
- MS EXTRA CLIPART '97
- NORTON UTILIT. 95. 2.0
- COREL DREAM 3D 7.37
- COREL PHOTO PAINT 7.37
- COREL VENTURA 7.13
- PAGE MAKER 6.5
- \+ oko 10 najnovijih programa

NEW MEMFIS
- WIN '97 - MEMFIS
- WIN FAX PRO 8.01 FULL
- NET COMMUNICATOR 4.01
- FRONT PAGE '97
- VISUAL FOX PRO 5.0
- VISUAL BASIC 5.0 ENTERP.
- BORLAND DELPHI 3 cli/ser
- ADOBE ILUSTRATOR 7.0
- ADOBE PHOTOSHOP 4.01
- \+ oko 15 programa

CAD
- **AUTO CAD 14**
- A CAD C4
- MICROSTATION 5.0
- AUTO CAD 13
- AUTO CAD 13 dodaci
- QUICK CAD 4.0
- ARHI CAD 4.55
- VISUAL CAD
- A CAD LITE 3.0
- \+ oko 30 programa

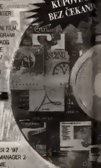
DTP/GRAFIKA
- COREL DRAW 7.0
- PHOTOSHOP 4.01
- ADOBE ILUSTRATOR 7.0
- FRACTAL DES.POSER 2.02
- PAINT SHOP PRO 4.12
- SERIF PAGE PLUS 3.0
- PHOTO FINISH 4.0
- COREL VENTURA 7
- QUARK XPRESS 3.32
- \+ oko 35 programa

ANIMACIJA
- 3D STUDIO MAX 1.2
- 3DS MAX 1.2 plug-ins
- CHARACTER STUDIO
- SOFT IMAGE 37
- LIGHT WAVE 5.0
- IMAGINATOR
- CALIGARI
- RAZOR
- ANIMATOR STUDIO 1.1
- \+ oko 30 programa

MUSIC MIX
- SOUND FORGE 4.0
- FINALE 3.7
- CUBASE 3.0
- DIGITAL ORC. 2.0
- MUSIC PRINTER
- ROCK STUDIO
- TECHNO MAKER
- JAZZ GUITARIST
- MS MUSIC PRODUC.
- \+ oko 50 programa

DEČIJI MIX
- EDUKATIVNE IGRE
- MS CREATIVE WRITER
- LOGIČKE IGRE
- NAPRAVITE CRTANI FILM
- EDUKATIVNI PROGRAMI
- UČENJE ENGLESKOG
- DEČIJE AVANTURE
- BUKVAR ZA DECU
- CAD ZA DECU
- \+ oko 20 programa

KUPOVINA BEZ ČEKANJA



HIT IGRE 96
Najprodavanije igre u 1996.
- FIFA '96, NBA '96
- RAY MAN
- FORMULA 1 GP 2
- NEED FOR SPEED
- MORTAL KOMBAT 1, 2 i 3
- C & CONNQUAER
- WAR CRAFT II
- DUKE 3D
- \+ oko 15 hitova

STRATEGIJE NEW (NEW)
- RED ALERT + COU. STRIKE
- HEROES OF M & M add-on
- LORDS OR REALM 2 SIEGE
- IMPERIUM GALACTICA
- KKND
- CIV II + SCENARIJA
- MAGIC THE GATHERING
- ARDENNES OFFENSIVE
- MASTER OF ORION
- oko 20 hit strategija

RACING MIX (NEW)
- **NEED FOR SPEED 2**
- CARMAGEDDON
- WIPEOUT XL
- FORMULA 1 GP2
- SCREAMERS 2
- TEST DRIVE OFF ROAD
- DESTRUCTION DERBY 2
- POWER F1
- MONSTER TRUCK MADNES
- \+ oko 10 hit vožnji

SPORT (NEW)
- FIFA '97
- NBA '97
- NHL '97
- DECATHLON
- MADDEN '97
- LINKS '97 GOLF
- CHAMP. MANAGER 2 '97
- ULTIMATE SOC. MANAGER 2
- NBA JAM EXTREME
- \+ oko 15 hit igara

EROS MIX 1
- PLAY BOY '96
- GIRLS COLLECTION 8
- GIRLS COLLECTION 9
- GIRLS COLLECTION 10
- GIRLS COLLECTION 11
- MORE WOMAN
- NAOMY CAMPBELL
- SEXY GOLF
- MORBIO PORNO PICTURES
- \+ oko 35 programa

EROS MIX 2 (NEW)
- PLAYBOY BEAUTYS
- PENTHOUSE HOT
- PERVERT COLECTION
- BIZZAR PICTURES
- GIRLS COLLECTION 12
- DOGS XXX
- MADONA
- TEREZA ORLOWSKI
- EROTSKE AVANTURE
- \+ oko 25 novih programa

PLAY MIX 24
- MOK
- DIABLO
- KICK OFF '97
- KKND
- CHAMP. MAN. 2 ITALY '97
- CHAMP. MAN. 2 ENG '97
- FLAYIGCORPS
- LARY 7
- TOMB RAIDER
- \+ oko 10 najnovijih hitova

PLAY MIX 25 (NEW)
- NEED FOR SPEED 2
- OUTLAWS
- THEME HOSPITAL
- F. PREMIER MANAGER '97
- LOST WIKINGS 2
- TOON TRUCKS
- INTERSTATE 76
- BLOOD
- IMPERIUM GLAKTIKA
- \+ oko 10 najnovijih hitova

PLAY MIX 2… (NEW)
- DUNGEON KEEPER
- ECSTATICA 2
- CARMAGEDDON
- TIME SHOCK
- PANDEMONIUM
- X-WINGS VS THE TIE FIG…
- DUKE IN D.C.
- STAR TRACK: GENERATIO…
- LOMAX
- \+ oko 10 najnovijih hitova

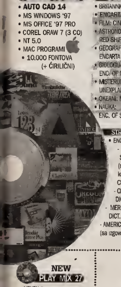
EXIT PRODUCTION 11000 Beograd

Naručite pouzećem ili preuzmi…

- Snimamo profesionalnim uređajima na najkvalitetnijim diskovima.
- Iznajmite ili snimite jedan od mnogobrojnih naslova iz našeg CD kluba.
- Sastavite disk po vašem izboru iz našeg kataloga.
- Diskove možete naručiti pouzećem ili preuzeti lično bez čekanja.
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja.
- **Prodaja CD-ROM diskova na veliko.**

EXIT PRODUCTION

ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI • ORIGINALI



PROGRAMI ORIGINALI
- **AUTO CAD 14**
- MS WINDOWS '97
- MS OFFICE '97 PRO
- COREL DRAW 7 (3 CD)
- NT 5.0
- MAC PROGRAMI
- 10.000 FONTOVA (+ ĆIRILIČNI)

ENCIKLOPEDIJE
- BRITANNICA 2.0
- ENCARTA '98
- FILM: CINEMANIA '98
- ASTRONOMIJA: RED SHIFT 2
- GEOGRAFIJA: ENCARTA '98 ATLAS
- BIOLOGIJA: ENC. OF NATURE 2.0
- MISTERIJE I FENOMENI: UNEXPLAINED
- OKEANI: MS OCEANS
- NAUKA: ENC. OF SCIENCE 2.0

STRANI JEZICI
- ENGLESKI
  - LEARN TO SPEAK ENGLISH (neprevaziđeni kurs engleskog na CD-u)
  - OXFORD ENGLISH DICTIONARY
  - MERIAM WEBSTER DICT. (sa izgovorom)
  - AMERICAN. HERIT DICT. (sa izgovorom)

- UČENJE FRANCUSKOG
- UČENJE ŠPANSKOG
- UČENJE ITALIJANSKOG I NEMAČKOG
- UČENJE JAPANSKOG
- LEARN TO SPEAK GERMAN (2CD-A)

ISTORIJA
- ISTORIJA SVETA
- MITOVI I LEGENDE
- RELIGIJA SVETA
- BIBLIJA
- IZGUBLJENA BLAGA
- NAJVEĆE SVETSKE BITKE

MED. ENCIKLOPEDIJE
- ANATOMIJA
- IMUNOLOGIJA
- HISTOLOGIJA
- INTERNA
- PATOLOGIJA
- EKG
- MEDLINE '96
- INFEKTIVNE BOLESTI
- GASTROENTEROLOGIJA
- BODY WORKS (virtuelno putovanje kroz telo)

UMETNOST
- LE LOUVRE
- ART GALERY
- THE HERMITAGE
- GALERIJA UFICI
- VELIKI SLIKARI
- MIKELANĐELO
- LEONARDO

DEČIJI CD ORIGINALI
- DEČIJA ENCIKLOPEDIJA
- BARBIE
- 101 DALMATINAC
- POKAHONTAS
- HERCULES
- LION KINGS
- BATMAN & ROBIN
- LAND BEFORE TIME

DIZAJN
- 3D CUSTOM HOME (dizajn enterijera)
- ENC. OF HOME DESIGN (500 planova kuća)
- MS GARDENING (dizajn bašte)

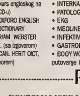
MUZIKA
- MUZIČKA ENCIKLOP.
- ENCIKLOPEDIJA KLASIČNE MUZIKE
- MUZIČKI INSTRUMENTI
- BEATLES
- KREIRANJE I ŠTAMPANJE NOTA

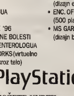
IGRE
- **DARK FORCES 2**
- **LANDS OF LORE 2**
- **TOTAL ANNIHILATION**
- **CONQUEST EARTH**
- **7TH LEGION**
- **DARK REIGN**
- **CONSTRUCTOR**
- HEXEN 2
- SHADOW WARRIOR
- WAR INC.
- WET
- NHL '98
- RESIDENT EVIL
- WATERWORLD
- PACIFIC GENERAL
- FLIGHT SIMULATOR '98
- SHADOW OF THE EMP.
- STAR FLEET ACADEMY
- \+ još mnogo naslova

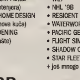
PlayStation

NEW PLAY MIX 27
- HEXEN II
- X-COM APOCALYPSE
- TWINSEN'S ODISSEY
- MOTO RACER
- FIFA SOCCER MANAGER
- ATOMIC BOMBERMAN
- OUTPOST 2
- DARC COLONY FINAL
- SHADOW WARRIOR
- \+ oko 10 najnovijih hitova

KONZOLU I IGRE MOŽETE KUPITI U STROGOM CENTRU GRADA.







SONY
PlayStation

Design & made by ...

Čika Ljubina 1/4 sprat © 011/627-827

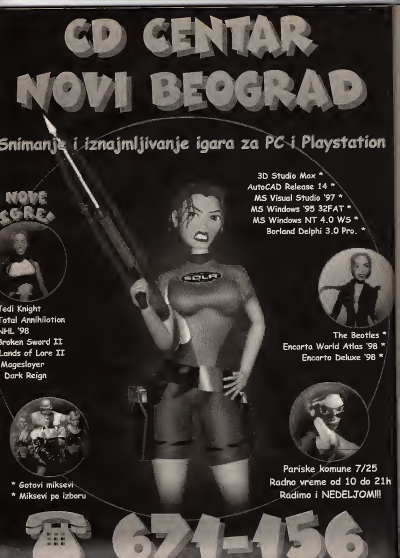
lično u **centru grada bez čekanja**. Radno vreme 12 h - 20 h, subotom 10 h -15 h.

Da li imate ...?

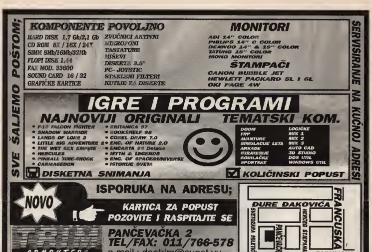
Do you have



Ne gubite vreme proveravajući. Dođite odmah na pravo mesto!
Proveriti
- gde ima najveći izbor PC CD-ova
- da li dobijam popust na više diskova
- pošto su sada CD rekorderi ???
- gde ima praznih diskova
PC CD



CD CENTAR
NOVI BEOGRAD
Snimanje i iznajmljivanje igara za PC i Playstation
NOVE IGRE!
Jedi Knight
Total Annihilotion
NHL '98
Broken Sword II
Lands of Lore II
Magesloyer
Dark Reign
3D Studio Max *
AutoCAD Release 14 *
MS Visual Studio '97 *
MS Windows '95 32FAT *
MS Windows NT 4.0 WS *
Borland Delphi 3.0 Pro. *
The Beotles *
Encarta World Atlas '98 *
Encarto Deluxe '98 *
* Gotovi miksevi
* Miksevi po izboru
Pariske komune 7/25
Radno vreme od 10 do 21h
Radimo i NEDELJOM!!!
671-156


SVE ŠALJEMO POŠTOM;
KOMPONENTE POVOLJNO
HARD DISK 1,7 Gb/2,1 Gb
CD ROM 8X / 16X / 24X
SIMM 8Mb/16Mb/32Mb
FLOPI DISK 1,44
FAX MOD. 33600
SOUND CARD 16 / 32
GRAFIČKE KARTICE
ZVUČNICI AKTIVNI
MIKROFONI
TASTATURE
MIŠEVI
DISKETE 3,5"
PC- JOYSTIC
STAKLENI FILTERI
KUTIJE ZA DISKETE
MONITORI
ADI 14" COLOR
PHILIPS 14" C COLOR
DEAWOO 14" & 15" COLOR
TATUNG 15" COLOR
MONO MONITORI
ŠTAMPAČI
CANON BUBBLE JET
HEWLETT PACKARD 5L I 6L
OKI PAGE 4W
SERVISIRANJE NA KUĆNOJ ADRESI
IGRE I PROGRAMI
NAJNOVIJI ORIGINALI
TEMATSKI KOM.
• F-16 FALCON FIGHTER
• SHADOW WARRIOR
• LANDS OF LORE 2
• LITTLE BIG ADVENTURE 2
• THE WET SEX EMPIRE
• HERCULES
• PINBALL TIME-SHOCK
• CARMAGEDON
• BRITANICA 97
• BOOKSHELF 98
• COREL DRAW 7.0
• ENC. OF NATURE 2.0
• ENCARTA 98 Deluxe
• MYTH & LEGENDS
• ENC. OF SPACE&UNIVERSE
• ISTORIJE SVETA
DOOM
FRP
AVANTURE
SIMULACIJE LETA
ARKADE
STRATEGIJE
BORILAČKE
SPORTSKE
LOGIČKE
MIX 1
MIX 2
MIX 3
AUTO CAD
3D STUDIO
DOS UTIL
WINDOWS UTIL
DISKETNA SNIMANJA
KOLIČINSKI POPUST
NOVO
ISPORUKA NA ADRESU;
KARTICA ZA POPUST
POZOVITE I RASPITAJTE SE
COMPUTERS
PANČEVAČKA 2
TEL/FAX: 011/766-578
e-mail : dootrim@eunet.yu
ĐURE ĐAKOVIĆA
FRANCUSKA
SVETOZARA MILETIĆA
PANČEVAČKA
HERCEG STJEPANA
DUNAVSKA


3225-795
-762
Pandora
Comp
Cyrix 200+
MB VX 512
16Mb EDO
Color 14"
HDD 1,3Gb
SVGA 1Mb
Mini Tower
Tastatura
Mouse
+ Sound Blaster
PRO
INTEL 166
VX 512
EDO
14"
1,7Gb
1Mb
Tastatura
Mouse
Sound Blaster
PRO
AMD K6 200
MB TX 512
32Mb EDO
Color 14"
HDD 1,7Gb
S3 Virge 2Mb
33.6 Fax\Modem
CD-ROM 24x .
Mini Tower
Tastatura
Mouse
računara, oprema, komponente, mreže,
prelom teksta, prezentacije za sajmove,
Web stranice.
Garancija 12 meseci.
Dostavljanje računara na željenu adresu.
Specijalni poklon uz konfiguracije SB 16 PRO.
Poklon
SB PRO 16


CD ROM KLUB
EXTREME
www.extreme.co.yu
KNJIŽARA ΠΛΑΤΩ
ΠΛΑΤΩ
Vaš najbolji prijatelj
PLAĆANJE ČEKOVIMA I PREKO RAČUNA
SLANJE POUZEĆEM
NAJVEĆI IZBOR MEDICINSKIH NASLOVA
NAJNOVIJE IGRE I ENCIKLOPEDIJE
639 121
Radno vreme od 09 do 24
• Broken Sword II • Sid Meier's Gettysburg! • Warheads • Buccaneer • Total Annihilation • Land of Lore II •
• Encarta Encyclopedia 98 • Encarta 98 World Atlas • 1998 Grolier Multimedia Encyclopedia • Corel All Movie Guide II •

Svet IGARA

Ureduje NENAD VASOVIĆ

OPISI

REŠENJA

BONUS LEVEL



✉ ***Darkseed * PC*** * Kako ući u kriptu na groblju (Tomb)? Kako se popeti na sprat kuće u mračnom svetu? Kako izaći iz ove kuće?

Nebojša Radić

✉ ***Heimdall 2 * A*** * Šta treba uraditi da bi se prošlo pored dve Lokijeve kćerke u Niflhejmu?
✉ ***Eye of the Beholder 2*** * Šta treba uraditi sa novčićem - Maraj?

Predrag

✉ ***Tomb Raider * PC*** * Našao sam samo dva kamena na sedmom nivou (u sobi sa šiljcima i u sobi sa vatrama), gde se nalazi treći?

GameMaster

✉ ***Rayman * PC*** * Posle poslednjeg nivoa (Mr Skons Stalactitos) Rayman kaže da je Mr. Dark kidnapovao vilu i vraća me na mapu, ali se tu ne otvara nova lokacija. U čemu je problem?
✉ ***Ecstatica 2*** * Da li postoje šifre za varanje?

XX

✉ ***Twinsen's Odyssey * PC*** * Završio sam prva dva testa u školi magije, ali u trećem testu treba da idem na ostrvo The Dome of The Slate. Kako otići na ovo ostrvo?

Dr Larry

Pošto si završio drugi test, od učitelja si dobio magični rog. To je predmet kojim možeš izlečiti povređenog dinosaurusa. Vrati se na Citadel Island, idi do lokacije iza svoje kuće. Pored dinosaurusa duni nekoliko puta u rog. Posle toga, on će te nositi na leđima od ostrva do ostrva - besplatno. Popričaj sa njim i objasni mu za ostrvo The Dome of The Slate. ✏

✉ ***Judge Dredd * MD2*** * Kako glase šifre za nivoe?
✉ ***Mortal Kombat 3*** * Šta treba uraditi da bi se izveo Sexuality?

Staša

✉ ***KK'N'D * PC*** * Kako preći nivoe *Back To the Beach* (ljudi) i *Fight for Territory* (mutanti)?
✉ ***Goblins 2*** * Šta treba raditi u kućama na drvetu? Kako uzeti loptu od dečaka? Šta treba uraditi sa nimfom?
✉ ***Lost in L.A.*** * Gde saznati šifru za kompjuter? Kako da uđem u studio za snimanje?

Punisher

✉ ***Resident Evil * Sony*** * Šta uraditi u bilijarskoj sobi i kako aktivirati reaktor?

Robert, Bojan & Nikola

✉ ***Licence to Kill * PC*** * Za rešavanje svakog problema u igri idi u biblioteku i pogledaj knjigu na stolu. Dva puta će ti knjiga davati samo nagoveštaje rešenja, dok ćeš treći put dobiti rešenje.

Giga

✉ ***Neverhood * PC*** * Šifra za vodoravno pomeranje topa je: 3, 9, 7. Možeš je pronaći u mračnoj pećmi sa rupom na plafonu do koje dolaziš isključivo teleportom. Teleport se nalazi u ljubičastoj kući na dnu isušenog jezera. Kristale u žutoj kući (pored ljubičaste) treba rasporediti tako da pokazuju plavo, narandžasto, plavo, plavo i žuto, pošto se ugasi svetlo i pritisne crveno dugme. Gde pronaći treći ključ (prvi - na kraju produžene vožnje crvenim vozilom, drugi - kada se probuši balon na drugom spratu) za vrata na prvom spratu Kloggovog zamka? Čemu služe ekrani sa čudnim znakovima kod topa i prekoputa crvene kućice (lifta)?

Willie Trombone

✉ ***Super Mario 3 * SNES*** * Gde se nalaze magične cevi za otvaranje WARP zone za peti, šesti, sedmi i osmi svet?
✉ ***NBA Jam * PC*** * Kako glase šifre za biranje skrivenih likova i specijalki?

Mladen B

✉ ***Shivers 2 * PC*** * Šta uraditi sa ključem iz kutije ispod prikolice? Koja je kombinacija za vrata skladišta? Koja je šifra za kompjuter iz banke? Šta uraditi pošto se ruža stavi u osnovu statue? Kako uzeti dugme i novčić iz berbernice?

Miloš

☎ ***Imperium Galactica * PC*** * Kako istraživati nove tehnologije? Kako se pravi svemirska stanica (space station) koja služi za građenje velikih brodova? Kako se već izgrađeni brodovi i oprema dodeljuju floti?

Verni čitalac

☎ ***KGB * PC*** * Ko je čovek koji se zove *Hollywood* i šta treba raditi da bi mogao da uđeš u njegov stan? Gde možeš da ga nađeš? Šta treba da se radi terorističkom klubu u zgradi?

Maxim Mihilovitch

☎ ***Blue Force * PC*** * Kako uzeti karte za bejzbol utakmicu iz zaključane jahte?
☎ ***Ace Ventura*** * Na ostrvu kod Eskima treba rešiti zagonetnu slagalicu. Kako rešiti slagalicu i gde su delovi koje treba uklopiti?

Joven

Slagalicu koju rešavaš je eskimska Totem Pole igra. Klikćeš na delove koji se nalaze ispred Acea i sklapaš devojku, od donjeg dela nagore. ✏

✉ ***Sonic 1 * MD2*** * Na prvoj slici gde jež Sonik mrda prstom drži A i strelice levo, desno, dole, gore za varanja u igri.
✉ ***Leisurre Suit Larry 7 * PC*** * Kako pokupiti kofer na jednoj od lokacija koja se otključava ključem XQWZTS-a?

Lucky Boy

☎ ***The Last Express * PC*** * Kako da pronađem žar-pticu (Firebird)?

Mik

Pticu moraš ukrasti iz Tatjanine kabine za vreme koncerta koji održavaju Kronos i Ana u Kronosovom vagonu. Vreme početka koncerta je 15 časova i traje sve do 16.25 časova. Posle nekoliko minuta slušanja muzike, iskradi se sa koncerta i idi u crveni vagon. U trenutku kada kondukter ne gleda, iskoristi ključ (koji si ranije „pronašao" u Aninoj kabini u donjem delu kutije za nakit) da bi ušao u Tatjaninu kabinu (Compartment B). Uđi u kupatilo i otvori mala vrata ispod lavaboa, tu se nalazi jaje žar-ptice. U međuvremenu se Tatjana vratila sa koncerta. Nikako ne pokušavaj da izađeš iz kupatila, već koristi suprotna vrata prema Vasilisovoj kabini i potom sa jajetom pobegni u svoju kabinu. Pritiskaj dragulje sledećim redosledom: tirkiz (Australia), plavi (Engleska), crveni (Nepal), ljubičasti (Uskršnja ostrva) i zeleni (Jerusalim). U rupu koja se otvori, stavi prst i pojaviće se ptica umesto jajeta. Pomoću pištaljke koju imaš u džepu (trampio si ranije bubu sa Fransoom) možeš čuti pticu kako peva. Sledeći problem je sakrivanje ptice, jer koncert traje do 16:30 časova. Pokušaj sa vučjakom Maksom. ✏

✉ ***The Last Express * PC*** * Kako izbeći smrt pre dolaska u Beč (Vienna)?

Cedomir Bosić

Kada se Vesnina ruka sa nožem pomeri ka tebi, klikni nekoliko puta u donji deo ekrana do bi izbegao fatalni ubod. Kada si tri-četiri puta izbegao napad, Ana će stići u pomoć. ✏

✉ ***Dungeon Keeper * PC*** * Kako glase šifre za varanje?

Aca D.J.

Možeš probati da ubacuješ razne žrtve u hramovima (žrtvuješ svoje podanike) do bi dobio nagrade od mračnih bogova. Tajni nivoi (ima ih ukupno tri) nalaze se na 8, 9, 14, 15 ili 17 nivou, što kompjuter računa na osnovu brzine procesora mašine(!?). Nivoi za više igrača mogu se startovati u modu za jednog igrača, tako što u promptu startuješ igru sa keeper95-1player ili keeper-1player u zavisnosti od instalirane verzije. ✏

✉ ***Superfrog * A*** * Na trećoj disketi nalazi se uvodna animacija koja se može učitavati nezavisno od igre.
✉ ***Geisha*** * Na početku fotografiši japanski kalendar sa znakom u gornjem levom uglu sobe. Kada pobediš nindže u kartanju u svom apartmanu otvori vrata ormarića i pogledaj broj zone u kojoj se nalaze biseri Ostreadae. Posle toga idi kod gejše i kada te pita za kod zone, upiši broj koji si video. Kada budeš igrao sa devojkom posle gubitka jedne partije videćeš na njenom telu sliku zmaja koja ti omogućava rešavanje slagalice u prostoriji sa Gyonoidom. Šta uraditi u sobi sa vratima ispred koje su ploče sa znakovima? Kada postavim bonsai na znak sa fotogra-

fije, alarm se uvek uključuje i igri je kraj, kako rešiti ovaj problem? Čemu služi prazna kutija šibica?

✉ ***Akira*** * Da li postoji šifra za besmrtnost?

✉ ***Odyssey*** * Kako se snima pozicija u igri?

Mikro Chipi - Chips

✉ ***Sand Warriors* * *PC*** * Kako glase komande u igri? Kako je najlakše uništiti protivnika i da li postoje šifre za varanje?

✉ ***Battle Arena Toshinden*** * Koji su skriveni likovi?

Jasco & Ratamahatta

✉ ***Eye of the Beholder 2* * *PC*** * Kako preći prostoriju sa šest prekidača na podu i pokretnim stubom koja ima ploču ispred ulaza na kojoj piše *The sentry*? Čemu služi *Eye of talon*?

Uroš

✉ ***The Horde* * *PC*** * Da li postoje šifre za nivoe, varanje i slično?

Hordlins

✉ ***Bumpy-S* * *A*** * Šifra za drugi nivo je Button. Kako glase šifre za ostale nivoe?

✉ ***Epsylon 9*** * Igra zahteva 2 MB RAMa Pozicija se snima na formatizovanoj disketi pod imenom *e9saves*. Kako se prelazi prostorija sa skenerom?

✉ ***Tower of Souls*** * Zašto se ne iscrtava mapa? Kako se snima pozicija? Da li se zmajevi ubijaju i kako? Kako se upotrebljavaju napici?

Filip

✉ ***Killing Time* * *PC*** * Kako glase šifre za varanje?

✉ ***Doom 2*** * Kako preći trideseti (poslednji) nivo?

'(

☎ ***Draculas Secret* * *PC*** * Kako prepraviti portrete u Drakulinom dvorcu da bi se dobili čudni likovi?

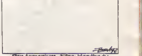
Burca

✉ ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat* * *PC*** * Našao sam dva magična predmeta (Sword of Might i Dragonblade). Koliko magičnih predmeta postoji u igri i gde se mogu naći?

delo

U igri postoji dvanaest magičnih predmeta i nije moguće sakupiti sve (zbog nelinearnosti igre) sem ako se ne vara. Svaka misija se može editovati hex editorom. Pored dva koja si pronašao postoje: Shield of Ptolos (daje ogromnu otpornost protiv artiljerije i treba ga dati pešadiji, nalazi se u misiji spasavanja Ilmarina na zapadnom delu mape pored kamena), Sword of Heroes (uvećava snagu i nanosi puno rana većim protivnicima, nalazi se iza kuće u prvoj od Karlson misija gde se noću spasavaju robovi), Potion of Strenght (duplo uvećava snagu tokom jedne misije, nalazi se u poslednjoj Karlson misiji u desnom gornjem uglu mape), Banner of Wrath (zastava koja baca munje na protivnika, nalazi se u samoubilačkoj misiji u Lorenu u kojoj treba pobiti Trolove, pored drugog izvora lave), Banner of Arcane warding (jedinica otporna na magiju i vraća je neprijatelju, nalazi se u Loren misiji sa Skavenima između dve stene), Talisman of Obsidian (nijednom čarobnjaku blizu jedinice tj. heroja sa predmetom ne rade magije, nalazi se u misiji gde treba spasiti jadne seljane od zlih Goblina na putu ka Zhufbaru, predmet je na istoku mape iza kuće), Banner of Might (dodaje bonus jedinici koja se bori, nalazi se iza stena blizu istočnog zida u misiji koja se zove „napad robova" i koju dobijaš u Zhufbaru), Armour of Meteoric iron (praktično heroj je neuništiv, nalazi se u misiji napada no skrovište bandita posle misije sa mamcem, i sve su to misije u gradiću Nulnu, izbor je Nuln ili Loren - vilenjačka šuma), predmet se nalazi na zapadu između satora), Dreadbanner (jedinica širi strah kao čudovište, predmet se nalazi u misiji istrebljivanja Skavena u Karak-nornu, u istočnom delu pored pećine), Parrying blade (neprijatelj ima napad manje, nalazi se u misiji protiv gomile Skavena na putu ka Lorenu iza trećeg kamena na istoku)

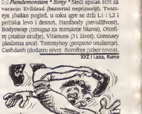




Pandemonium - šifra: Hardbody

✉ ***Pandemonium* * *Sony*** * Sledi spisak šifri za varanje: Evildead (besmrtni neprijatelji), Twisteye (čudan pogled, u toku igre se drži L1 i L2 i pritiska levo i desno), Hardbody (nevidljivost), Bodyswap (trougao za menjanje likova), Ottofire (stalno oružje), Vitamins (31 život), Coronary (dodatna srca), Tommyboy (potpuno uništenje), Cashdash (dodatni nivo) Bornfree (izbor nivoa).

XYZ i Laza, Ruma



✉ ***Capital Punishment* * *A*** * Specijalni udarci u igri se izvode na sledeći način: Izaberite bilo kog ratnika, tri puta pritisnite taster za pucanje bez pomeranja ratnika. Udarci su raspoređeni tako da je dovoljno odabrati pravac (levo, desno, gore ili dole) za izvođenje specijalki, Mod „lažne nesvesti" (fake fatigue) je prilično ubojit način za varanje protivnika. Posle primljenog udarca, dok vaš ratnik leti kroz vazduh pritisnite brzo pet puta taster za pucanje. Vaš ratnik će po padu biti u „lažnoj nesvesti" i dok vaš protivnik samouvereno želi da vam zada finalni udarac, doživeće neprijatno iznenađenje Ova tehnika radi isključivo u modu za dva igrača; Da bi ratnici bili duplo jači, na izbornom ekranu pre borbe pritisnite sledeće kombinacije na džojstiku. gore, dole, gore, gore, gore, dole (Corben Wedge), šest puta dole (Wakantanka), gore, dole, dole, gore, gore, gore (Sarmon), dole, gore, gore, gore, dole, dole (Demona) Ukoliko želite da koristite Ninju kao svog ratnika pritisnite gore, dole, gore, dole, dole i gore

clickBOOM

Konferencija „Sta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeci način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4 Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: ime Prezime
Za. Branislav Babovic
Tema. Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomocu off-line readera



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma Hvala

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Ecstatica 2 (2)

U blizini ulaza u stražarsku kulu nalaze se štale. Pronađi lokaciju sa konjem, idi levo i spusti se merdevinama u podrum. Mačem udari kamenu glavu i rešetka će se podići. Kroz tunel siđi u podzemlje. Na jednoj lokaciji ćeš zateći pijanog medveda. Ukradi mu bocu ljubičaste boje. Vrati se u dvorište i oprezno prođi medvedu pored bunara. Ako si izabrao pravu bocu, medved će ti je uzeti iz ruke, popiti njen sadržaj i nestati. Siđi u bunar. U velikoj sali nalaze se tri poluge. Povuci ih i prođi kroz velika vrata. U sledećoj sobi ćeš naći veliku količinu blaga i magični štap. Vodi računa da je štap izuzetno efikasno oružje, ali samo dok traje njegovo punjenje (prikazano skalom). Kada se štap isprazni, on postaje malo delotvoran. Zato je najbolje da štap koristiš dok se ne isprazni, a da potom ponovo uzmeš mač. Izađi iz bunara.

Kada se nađeš napolju idi jedan ekran dole i videćeš konja pokraj zgrade. Prođi kroz prolaz iza konja, razvali vrata i uđi u zgradu. Moraš se popeti na krov zgrade (koristi merdevine koje se nalaze u pojedinim sobama). Kada izađeš na krov uskoči u otvor dimnjaka i posle pada ćeš se naći u katakombama. Pre nego što uđeš u sam lavirint popni se uz stepenice i doći ćeš do velikih vrata pored kojih se nalaze stalci sa lobanjama. Tri stalka su međutim upražnjena. Lobanje koje tu treba da postaviš nalaze se u katakombama. Prepoznaćeš ih tako što neprestano svetlucaju. Uđi dakle u katakombe, pronađi jednu lobanju, izađi iz katakombi i lobanju postavi na stalak pokraj vrata. Ponovi to još jednom. Treća lobanja se takođe nalazi u katakombama, ali u izdvojenom delu koji počinje stepenicama koje se spuštaju naniže. Tu ćeš naići na jezero koje se naizgled ne može preći. Ipak, na jednom mestu na ivici provalije ćeš zapaziti svetleće tačke. One ukazuju na mesto gde treba da zakoračiš u prazno. Prati trag tačaka i preći ćeš provaliju (jezero). Na drugoj strani možeš pokupiti magični mač i naravno treću lobanju. Kada i nju postaviš na svoje mesto vrata će se otvoriti. U sledećoj prostoriji uzmi prsten sa kostura koji sedi na prestolu, pokupi drugi deo medaljona i manji od dva krsta.



Vrati se u sobu u kojoj si se našao nakon teleportacije u katakombe i tamo iskoristi kristalnu kuglu. Ponovo ćeš ti se obratiti sveštenica. Bitno je reći da od ovog momenta možeš otvarati i vrata sa crvenom tačkom (što do sada nisi mogao). Jedna takva vrata se nalaze upravo u sobi sa kuglom. Otvori ih i naći ćeš se u bunaru. Izađi u dvorište. Na nekoliko mesta u zamku se mogu pokupiti magične čizme. U ovom momentu je najbolje da odeš do male kućice iznad štale (udari kamenu glavu da bi podigao rešetke) i da tamo uzmeš čizme. Kada to uradiš, vrati se do lokacije sa bunarom. Sada možeš nesmetano preći preko zelene mase koja te sprečava da uđeš u malu prostoriju u prizemlju bolnička kula. U njoj se nalazi prekidač koji podiže veliku rešetku pored stražarske kule. Iza te rešetke nalazi se poluga koja spušta drveni most preko vodenog kanala koji opasuje zamak. Kada spustiš most možeš izaći iz zamka. Pre nego što to uradiš, otvori vrata sa crvenom tačkom u bolničkoj kuli i u jednoj od prostorija ćeš naći bolje oružje - sekiru četvrtog stepena.

Izađi iz zamka, idi jednu lokaciju dole i nastavi levo kroz zeleno rastinje. Pronađi groblje i krstom iz katakombi otključaj kapiju. Prođi kroz groblje i na drugom kraju ćeš videti kriptu. Siđi dole i u jednoj od soba ćeš naći prvu polovinu stalnog oklopa. Izađi iz kripte i uđi u crkvu. Mačem udari jedinu nezapaljenu sveću i otvoriće se tajni prolaz. Uđi u tunel i ubrzo ćeš se naći u drugom delu bašte. Na samom početku ćeš videti treći deo medaljona, ali da bi ga pokupio moraš ubiti agresivnu biljku (?) koja ga štiti. Kroz baštu pronađi put do male poljane. U selo nemoj ulaziti jer nemaš odgovarajuće oružje i kompletan oklop. Na poljani će te napasti amazonke. Ubij ih i prođi kroz izlaz gore levo. Naći ćeš se u pećini. Ubij čarobnicu, uzmi joj prsten, vrati se na proplanak i pokupi četvrti deo medaljona (gornji desni ugao ekrana). Ponovo uđi u pećinu, nađi teleport i upotrebi ga. Bićeš vraćen na groblje. Na istoj lokaciji nalazi se još jedan teleport. Stani na njega i pojavićeš se u novom delu bašte (poljana sa cvećem). Pokušaj da razbiješ plava vrata i uspećeš. Dakle, od ovog trenutka možeš otvarati i plava vrata. Vrati se do teleporta i bićeš prebačen u podnožje stražarske kule. Popni se na drugi sprat i otvori plava vrata od riznice koju smo pomenuli na početku teksta. U njoj ćeš naći blago i zlatni mač petog stepena.

(nastaviće se)

Sherlock Holmes 2 (3)

Idi do laboratorije profesora Duera i obavesti ga da si pronašao formulu. Ponovo pogledaj kopiju koja se nalazi u peći. Obiđi Kajzera u Kensingtonu i obavesti ga da je Erik Melendorf mrtav. Vrati se u Bejker strit. Na ulici popričaj sa Viginsom, a onda uđi u kuću. Ubrzo će stići poruka od profesora Duera da brzo dođeš do njega. Pre toga analiziraj formulu na laboratorijskom stolu. Makazama odseci komadić hartije i ubaci ga u posudu. Potom u istu posudu sipaj amonijum hidroksid i hloroform. Promešaj sve staklenim štapićem. Zaključak podeli sa Votsonom, a onda idi do profesorove laboratorije. Tamo ćeš saznati rezultate analize opruge. Takođe, dobićeš adresu izvesnog Lojda Džonsa, eksperta na polju eksploziva.

U Lojdovom apartmanu pogledaj klavir i knjige. Razgovaraj najpre sa njegovom sestrom, a onda i sa njim. Pitaj ga šta zna o bombaškom napadu u „Diogenes" klubu i traži da ti opiše čoveka koji je dolazio kod njega. Popričaj sa Votsonom i izađi iz kuće. Odmah se vrati nazad i Lojdova sestra više neće biti u sobi. Probudi Lojda i nateraj ga da progovori. Konsultuj se sa Votsonom. Pogledaj zidni časovnik na kaminu. Pokušaj da odsviraš nešto na klaviru, ali ćeš shvatiti da to u stvari i nije pravi klavir. Otvori vratanca na prednjoj tabli „klavira" i otkrićeš kutiju sa cigaretama. U kutiji ćeš naći gomilu novčanica. Uzmi novac i pitaj Lojda odakle mu tolika suma. Tako ćeš po prvi put čuti za čoveka po imenu Vinsent. Idi do krojača Ramsija i popričaj sa njim o gotovini. Vrati se u Lojdov apartman, ali ćeš tamo zateći samo njegovu sestru. Razgovaraj sa njom i pitaj je kako su nabavili klavir.

Došao je trenutak da posetiš gospođu Račet. Ona živi u kvartu Spitalfields. Pijanog čoveka pitaj za adresu Račetovih. Klincima ponudi novac za istu informaciju. Razgovaraj i sa prostitutkama, ali adresu ipak nećeš saznati. Uđi u ordinaciju lekara frenologa. Popričaj sa doktorom Tolmanom i Votsonom. Posle toga će se pojaviti Tolmanova asistentkinja Rouz. Pogledaj lobanju, mozak i sve ostalo što se nalazi u ordinaciji. Traži od Votsona mišljenje o svemu tome. Pokaži Rouz ucenjivačko pismo, šešir, pismo sa potpisom V., Majkroftovu poruku i policijsku dozvolu. Rouz će konstatovati da je ucenjivačko pismo napisao muškarac, a ne žena. Ispred ulaza u obližnju piljarnicu pogledaj robu na tezgi, a zatim uđi unutra. Popričaj sa neljubaznim vlasnikom i upitaj ga gde stanuje Račetova. Pregledaj sve po radnji, kupi jabuku i hleb. Pokušaj da prelistaš nabavnu knjigu, ali će te vlasnik sprečiti u tome. Reci Votsonu da „zabavi" čuvara, a zatim od vlasnika zatraži da ti sa police skine marmeladu. Kada se on okrene, pogledaj nabavnu knjigu. Videćeš da je gospođa Račet na spisku. Ponovo popričaj sa mladićem.

Vrati se u Bejker strit i reci Viginsu da se raspita o Račetovoj. Idi na bilo koju lokaciju i odmah se vrati do svoje kuće. Vigins će u međuvremenu iskopati podatak da je vlasnik piljarnice zapravo sin gospođe Račet. Idi u svoju spavaću sobu i preobuci se u radničko odelo. Bićeš automatski „teleportovan" u piljarnicu. Vlasnik te neće prepoznati i zato mu reci da moraš videti njegovu majku. Popni se na sprat i razgovaraj sa ženom. Pokaži joj vizit kartu, Majkroftovu kutijicu, prsten i poruku. Tako si dokazao da si Majkroftov brat. Otvori kutiju na stolu i videćeš voštani pečat. Uporedi taj pečat sa onim kojeg imaš u inventaru i videćeš da su identični. Da bi nastavio razgovor sa gospođom Račet moraš ućutkati njenog pijanog muža. Ubaci drva u kamin. Pogledaj šolju za kafu i videćeš da je prazna. Siđi u prizemlje i od vlasnika zatraži kafu. Vrati se gore, sipaj kafu u šolju, skuvaj je i ponudi Račeta. Sada slobodno možeš popričati sa ženom.

Idi do javnog kupatila i tamo razgovaraj sa Vitnijem. Reci mu da znaš da te je lagao. Ugovori sa njim sastanak u ministarstvu odbrane. Idi tamo i ponovo razgovaraj sa Vitnijem. Pogledaj registrator i dokument na stolu. Pokušaj da ih uzmeš, ali će te Vitni sprečiti. Popričaj sa Votsonom i ponovo sa Vitnijem. Dobićeš dozvolu da pređeš u levi deo sale. Tamo razgovaraj sa svim prisutnim osobama, a zatim sakupi papiriće sa poda, ubaci ih u kantu za otpatke i zapali ih šibicom. U sceni koja će uslediti Šerlok će se sam dokopati dokumenta sa Vitnijevog stola. U svojoj kući analiziraj taj dokument (original formule). Kao i uvek, najpre pomiriši i probaj hartiju. Makazama odseci parčence hartije i stavi ga u posudu. U posudu dalje sipaj sulfat gvožđa (ferric sulphate) i destilovanu vodu. U tu smesu dodaj i nitrat gvožđa (iron nitrate). Rezultat prokomentariši sa Votsonom.

Posle završenog ogleda idi u ministarstvo odbrane i popričaj sa Vitnijem. Vrati se nazad u Bejker strit i uđi u kuću. U tom momentu će stići poruka od Farlingtona. Analiziraj prsten koji si našao na zemlji posle nesreće. U posudu sipaj sulfat gvožđa i zapali gorionik. Prsten ubaci u posudu, a zatim ga izvadi pomoću pinceta. Krpicom obriši prsten i iskoristi lupu. Saznaćeš u kojoj draguljarnici je prsten kupljen. Idi do Farlingtona i tamo obavi razgovor sa Bledsoom. U draguljarnici popričaj sa čuvarem i prodavcem. Prodavcu pokaži prsten. Pogledaj staklenu vitrinu i uporedi prsten koji stoji u njoj sa onim kojeg imaš kod sebe. Pokušaj da pregledaš knjigu kupaca, no to ti neće uspeti. Kupi zlatnu čačkalicu i pogledaj rešetkasta vrata koja vode u susednu prostoriju. Pokušaj da otvoriš vrata, a zatim popričaj sa Votsonom. Reci mu da odvrati pažnju čuvara. Zamoli prodavca da donese nešto iz sefa. Kada on ode brzo prođi vratima i zaključaj ih. Sada pregledaj knjigu kupaca i videćeš da se među njima nalazi ledi Lokridž. Idi do kuće lorda Loutona i pitaj ga u kakvoj su vezi prsten, ledi Lokridž i kidnaper Silverbridževog sina.

Vrati se u svoju kuću i uđi u spavaću sobu. Postavi voštani cilindar br. 3 na fonograf i zavrti ručicu. Čim muzika počne, uzmi svoju violinu i sviraj po notama koje si uzeo od ledi Lokridž. Poređenjem dve melodije otkrićeš grešku u notnom zapisu. Poseti ledi Lokridž i ukaži joj na grešku u notama. Odsviraj na violini tu partiju. Oduševljena dama će sada biti spremna da ti ponudi sve odgovore. Popričaj sa njom o lordu Loutonu. Pogledaj fotografiju sa veridbe i primetićeš da je snimljena u foto-studiju izvesnog Hardgrouva. Idi tamo.

Najpre pregledaj knjigu u kojoj su upisane sve mušterije. Uzmi jednu vizit kartu i pogledaj datum otvaranja ateljea. Pogledaj fotografije na zidu i popričaj sa Votsonom. Razgovaraj sa Hardgrouvom i on će u jednom momentu pomenuti nešto sumnjivo. Pogledaj iza paravana i pomeri zavesu. Insistiraj da svo troje pređete u zanji deo ateljea. Tu će se ispostaviti da se Hardgrouv tajno bavi izradom pornografskih fotografija. Pogledaj kameru na stalku i pomeri je levo. Ispitaj tepih i podigni njegov levi kraj. Otkrićeš sef u podu. Detaljno pregledaj sve u sobi i nateraj fotografa da otkrije detalje svog biznisa. Zatraži šifru za sef od njega. On će odbiti da je kaže, ali ti zato budi domišljat i kao šifru iskoristi datum sa vizit karte. Pogledaj, uzmi i prelistaj registrator. U njemu ćeš naći kompromitujuće fotografije na kojima se zajedno vide lord Louton i princeza od Velsa. Takođe, pronaći ćeš i jedan telefonski broj. Klikni registratorom na telefon i tako ćeš izvršiti proveru broja u centrali. Saznaćeš da broj pripada kompaniji „Mistery Export/Import". Pokaži registrator Votsonu i upitaj ga za mišljenje. Popričaj sa Hargrouvom i pokaži mu formulu. Ponovo pričaj sa njim. Pozovi telefonski broj koji si upravo saznao i javiće ti se nepoznati glas. Razgovaraj sa Votsonom i uputi se do kompanije „Mistery Export/Import".

Kada se nađeš u skladištu idi levo i odcepi list papira sa kalendara. Pogledaj vrata i pokušaj da ih otvoriš. Osluškni šta se dešava i čućeš da u susednoj prostoriji ima nekoga. Pogledaj bravu i videćeš ključ sa unutrašnje strane. Primeni mnogo puta viđeni štos, gurni list papira ispod vrata, ključ izbij iglom i konačno povuci papir ka sebi. Ključem otključaj vrata i uđi u kancelariju. Pogledaj sve po sobi. Najvažnije je da zapaziš da je jedna fioka stola zaključana. Zatraži ključ od čoveka. Pogledaj akvarijum i u njemu ćeš videti trozubac koji liči na ključ. Pokušaj rukom da ga dohvatiš, ali ti pirane to neće dopustiti. Popričaj sa Votsonom, iskoristi automatski pištolj koji imaš i pucaj u akvarijum. Sa poda pokupi ključ i otključaj fioku. Tu ćeš naći poruke na nemačkom jeziku, fotografski negativ formule i novčanice. Pokupi sve i od čoveka traži da ti kaže istinu. Potom iskoristi telefon i popričaj sa Votsonom. Reci mu da čuva čoveka do dolaska policije, a ti pođi u konačni obračun sa Vinsentom.

Idi do krojača Remerja i zamoli ga da ti pozajmi odelo mornara. Pošto se preobučeš popričaj sa krojačem. Idi u krčmu „The Weary Punt". Razgovaraj sa barmenom i pokaži mu šibice. On će zatražiti da mu kažeš lozinku. Obrati se papagaju nekoliko puta i pažljivo slušaj šta ponavlja. U jednom momentu će reći GOING EAST. To je tražena lozinka. Saopšti je barmenu i uđi u prostoriju iza zavese. Pogledaj Vinsenta/Skareta i započni razgovor sa njim. Potom će uslediti animirana scena i kraj igre.

kraj

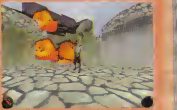
Jedi Knight

Dark Forces II

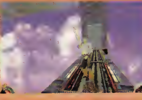
„Samo potpuno istreniran Džedaj Vitez, sa Silom kao saveznikom, može pobediti.“

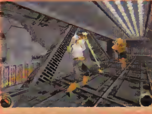
Yoda

Posle nekoliko godina strpljivog čekanja pred nama je famozni nastavak *Dark Forces*, koji je više nego ispunio pretenciozne najave proizvođača. Prateći najnovije trendove u hardverskoj industriji, zaposleni u „Lucas Artsu“ potrudili su se da program prilagode širem spektru korisnika. Na taj način će mašine sa 3D akceleratorima davati najbolje rezultate, dok će drugi smrtnici podešavati razne rezolucije i veličinu/količinu tekstura na ekranu. Nezavisno od konfiguracije, igra će vam pružiti nesvakidašnji doživljaj. Nadovezujući se na prethodni deo, igrač se ponovo nalazi u ulozi plaćenika i heroja Kajla Katarna. Posle uništenja druge Zvezde Smrti pobunjenici grade Novu Republiku. Pad Imperije nije rešio i problem protivnika mira u galaksiji daleko, daleko odavde. Od svih se najviše ističu tamni džedaj vitezovi (njih sedam, od kojih je jedan - zla plavuša!) predvođeni Džerekom (Jarec). Tražeći misterioznu dolinu džedaja u kojoj se nalazi sakupljena **Sila** svih preminulih džedaja tokom vekova, Džerek se sukobljava sa Morganom Katarnom, svetlim džedajem i čuvarem doline. Ubistvom Morgana, Džerek nije uspeo da sazna tajnu i stekne najveće moći u univerzumu (govori se o ličnom pomeranju zvezda), ali je njegov cilj mnogo bliži nego ranije. Kajl traga za očevim ubicom ne sanjajući o avanturi koja mu predstoji i zavisnosti galaksije od njegove borbe.



Ono što igru čini izvrsnom je originalnost u izvedbi. Tokom igre možete posmatrati Kajla iz trećeg lica (*Tomb Raider* sistem) ili standardni pogled iz prvog lica. Kretanje pogleda i pokretne trajektorije kamere su 360 stepeni. Za razliku od prethodnog nastavka, koji je bio čisti *Doom* klon, *Jedi Knight* ima više avanturističkih elemenata. Na nekim nivoima skoro da nema neprijatelja već se sve svodi na logičke zavrzlame sa liftovima, vratima, ključevima, pokretnim kranovima, preskakanjem platformi, ronjenjem itd. Kroz ukupno 21 nivo Kajl mora pobediti svih sedam tamnih džedaja. To može postići samo ukoliko i sam postane džedaj vitez. Posle svakog uspešno završenog nivoa (uništavanje protivnika i tajna mesta) igrač stiče određeno iskustvo izraženo zvezdicama, što pokreće učenje **Sile (Force)**, specifične magijske moći džedaja. Postoje po četiri moći za tamnu (throw, lighting bolts, destruction, uključujući i Vejderov omiljeni death choke) ili svetlu stranu **Sile** (healing, absorb, persuasion, blinding), i četiri univerzalne (jump, speed, pull, seeing). Da li će Kajl postati tamni ili svetli džedaj, isključivo zavisi od afiniteta igrača. Ukoliko ubijate sve što se miče na ekranu, vaša moralna skala će da krene ka tamnoj strani i dobićete isključivo moći tamnih džedaja. U zavisnosti kakav će džedaj Kajl postati, menja se ishod igre. Kao tamni džedaj pobedom nad Džerekom uzima moći magične doline za sebe i vlada vaseljenom. Kao svetli, svima donosi mir (gajenje cveća i sviranje lira). Specifične moći **Sile** se na prvih deset nivoa koriste na kašičicu, dok kasnije nećete ispaljivati nijedan projektil iz oružja, već ćete se zabavljati i ponižavati protivnike svojim moćima. Kombinacija moći je najsimpatičnija, npr. davljenje protivnika dok ga pržite munjama! Učenje **Sile** utiče na baratanje poznatom svetlosnom sabljom. Istu dobijate u nasleđe od mrtvog oca tek posle trećeg nivoa. Kada uspešno savladate „rad“ sa sabljom, odbijaćete projektile u vazduhu i seckati neprijatelja na komadiće. Ujedno, svetlosna sablja predstavlja jedino oružje kojim možete uspešno pobediti suparničke džedaje.





Animacioni elementi koji prethode svakom nivou su kombinacija FMV-a i renderovanih elemenata. Ovo rezultuje izvrsno urađenim sekvencama koji se uklapaju u dinamičnu atmosferu igre. Igra obiluje stvorenjima iz Lukasove mitologije zvezdanih ratova i ima ih oko šezdeset vrsta sa specifičnim funkcijama u igri. Svako stvorenje (droid ili živo biće) drugačije reaguje na Kajlovo prisustvo. Zvučna podloga igre (postoji parametar „zvuk visoke rezolucije“) je detalj zbog koga igra zaslužuje čistu desetku. Semplovi stvorenja, vokali džedaja, efekti oružja uz prepoznatljive i modernizovane teme iz trilogije „Zvezdanih ratova“ su prosto rečeno fenomenalni. Opšta popularizacija mrežnog igranja zahvatila je i ovu igru. U tom modu može kreirati sopstvenog viteza (boju lasera na sablji, izgled, snagu Sile i pripadnost) i sa prijateljima jurcati do mile volje po velikim nivoima ili organizovati spektakularne borbe u poluzamračenim prostorijama. Drugi džedaji takođe poseduju moći, tako...

„Nemojte potcenjivati snagu Sile“

Lord Vejder

Branislav BABOVIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment“

ŽANR: interaktivna igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

95

Uzbudljiva atmosfera, zvuk, grafika, animacije, izvođenje...

Dužina nivoa

Ignition

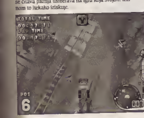
Arkadne igre svoju renesansu na PC platformama doživljavaju tek poslednjih godina, što je sasvim logična posledica činjenice da je PC po prvi put u svojoj istoriji postao dominantna figura u svetu računarskih igara. Krug korisnika se znatno proširio van okvira koje je nekad postavio model „PC igrača" ograničavajući se tada mahom na simulacije, strategije i druge, pretežno statične igre. Prilično brojnu grupu igrača čine ljubitelji arkadnih simulacija vožnje, žanra u kome je vrlo malo naslova koji su ostavili vidljiv trag za sobom. Na tom polju najsvežiji program dolazi iz distributerske mreže „Virgina" i nosi naziv *Ignition*.

Najjednostavniji okvirni opis ove igre glasio bi: x-ta verzija *Super Carsa* sa maksimalno doteranom šminkom i modifikovanom izradom. Za mlađe čitaoce, kojima pomenuti naslov ne govori mnogo, treba reći da se radi o urnebesnoj vožnji egzotičnih automobila u raznim ambijentima sa karakterističnim pogledom sa zadnje strane iz poluptičje perspektive, što sve zajedno ostvaruju zadovoljavajuću simulaciju 3D prostora.

Ignition je igra sa verovatno najuvrnutijim vozilima i stazama koje ste ikada videli. Vozićete svoju besnu mašinu kroz najrazličitije egzotične predele i boriti se sa sumanutim vozačima koji ne prezaju ni od čega. Cilj je jedan i jasan - završiti na nekom od prva tri mesta kako bi nastavili dalje. Igra je lišena svih opterećujućih sitnica poput ograničene količine goriva, oštećenja karoserije, novca i drugih dodataka, tako da se čitava pažnja usmerava na igru koja svojom težinom to itekako iziskuje.









S obzirom da vas čeka vožnja u kojoj nema poštene igre, vozačke solidarnosti i sličnih tričarija, od velike je važnosti odabir odgovarajućeg vozila. Osobine vozila se drastično razlikuju i izbor treba vršiti na osnovu stila vožnje koji gajite (odsečni, umereni, suicidalni i dr.). Svaki od automobila drugačije „leži" na putu, različitom brzinom reaguje na komande i ima još po neku specifičnost koja se otkriva tokom vožnje, pa stoga, mada zvuči paradoksalno, ne treba vrednovati vozilo prema brzini koju postiže. Na početku je moguće birati između sedam ponuđenih vozila (džip, „buba", školski autobus, kamion, policijski automobil, mini i sportski model), a kad kompletirate Pro i Mirror ligu toj listi će se dodati još četiri automobila sa sjajnim karakteristikama (nazvani su Banana, Monster, Vegas i Ignition - najbolji među najboljima).

Staze su prilično teške, ambijentalno potpuno različite, sa karakterističnim rasporedom prepreka, a svaka je savršeno dizajnirana (jedino su mogle biti nešto duže). Način vožnje treba prilagoditi tipu terena, s obzirom da se vozila različito ponašaju u izmenjenim uslovima (kanjoni, skakaonice, uzane staze, zavejani put i dr.). Međutim, vrlo lako je sinhronizovati vožnju sa pojavljivanjem prepreka na putu, tako da za svaku stazu postoji neka caka, tj. „šema" koja se vrlo brzo može usvojiti. U tom smislu postoje obilazni putevi koji oduzimaju dragocene sekunde, ali i brze prečice koje vam mogu uštedeti dosta vremena (i živica). Međutim, staza ima vrlo malo što je ujedno i jedna od najvećih zamerki ovoj igri.

Upravljanje vozilom se na prvi pogled čini veoma teškim, maltene nemogućim. Prvi susret sa oštrijom krivinom ostaće vam u dugom sećanju, a skok sa litice da ne pominjemo. Tastere treba podesiti tako da vam se uvek pri ruci nalazi turbo pogon, koga treba koristiti bez ustezanja, a obavezno pre nailaska skakaonice (u suprotnom ćete se zakucati u stenu pri doskoku). Tastere za skretanje pritiskajte kratko (još bolje odsečno sa prekidima), jer svaki neodmereno dug pritisak na taster rezultovaće sletanjem sa staze ili drugom neželjenom promenom pravca kretanja. Vrlo je korisna opcija iz glavnog menija kojom se uključuje konstantan gas, što dosta olakšava vožnju, jer tada imate jedan taster manje na koji treba misliti.

Posebnu draž igri daje pokretna kamera koja za razliku od iste kod konkurentnih igara menja položaj, tj. približava se i udaljava na određenim delovima staze, što je vrlo lukavo smišljen trik koji unosi živost u animaciju. Ima psihološki efekat iznenadnog ubrzanja (pojačava tenziju igrača), a i vizuelno sjajno izgleda.

Grafika u igri je zaista fenomenalna, bez reči kritike. Pedantno urađeni sprajtovi ukomponovani sa bogato filovanim poligonima koji se brzo iscrtavaju i na sporijim Pentijumima su nešto čime se ni mnogo ozbiljnije simulacije vožnje ne mogu pohvaliti. Takvim grafičkim kvalitetima i pomenutim efektima sa kamerom u potpunosti su ispoštovani današnji trendovi u 3D igrama. Za grafikom nimalo ne zaostaju ni zvuk, koji podrazumeva nekoliko CD numera i odlične zvučne efekte, kao ni odlična animacija i sporedni efekti (kiša, sneg, pogoršanje vremena tokom vožnje, gromovi itd.).

Na kraju smo ostavili nešto mesta za zamerke. Kao prvo navodimo vrlo loše urađenu vertikalnu split-screen opciju u modu za dva igrača, jer uzrokuje značajna usporavanja i na bržim mašinama od onih koje su preporučene od strane proizvođača. Ako vam se ipak igra u društvu, veliku prednost ima modemski ili mrežni multiplayer mod kada svi igraju preko celog ekrana.

Zbog težine upravljanja vrlo je lako obeshrabriti se na početku. Međutim, već kraćim vežbanjem savladaćete sve cake i brzo uvideti da je *Ignition* igra koja će odgovoriti na sve vaše zahteve za dobrom uvrnutom arkadnom simulacijom vožnje. Možete je igrati u DOS i Windows 95 varijanti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: P5/100, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Sjajna grafika, pokretna kamera, maštovite staze.

Malobrojne staze.

7th Legion

„A good 7th legion recruit always salute his victim"

Gore navedena rečenica sa reklame u PC gameru, propraćena slikom vojnika u skafanderu koji uzdignutim srednjim prstom desne ruke pozdravlja leš spaljenog protivnika je više nego dovoljna za razbuktavanje primarnih poriva svakog ozbiljnijeg igrača sa ovih prostora. Pogled zatim pada na sličice iz igre, koje ukazuju da se radi o high tech-real time klanici sa veoma obećavajućom grafikom, dok logo izdavača, „Microprosea", sugeriše da će se pozitivne pretpostavke u pogledu atmosfere i vizuelnog doživljaja obistiniti. Pa još kada nas taj isti „Microprose" obraduje originalnim primerkom igre za oficijelno testiranje, zadovoljstvo otkrivanja nepoznatog pre lokalnih pirata i igrača iz naroda dostiže veličanstvene razmere.

Malo početno razočarenje je ipak neminovno, a tiče se hardverskih zahteva koji su neprimereni ovom tipu igara. Naime traži se Pentium na 100Mhz, 16MB RAM-a i grafička kartica sa 2 MB video RAM-a, kompatibilna sa directX 5.0 drajverima za Windows 95. Igra će kako-tako raditi i na najbržim 486-icama, dok kompromis u pogledu druga dva zahteva nije moguć. Opravdanje za to je masna SVGA grafika u Hi-color modu i lepo napisana AI rutina (za razliku od kompjuterskog vola iz C&C serijala).

Što se tiče fabule, ista je relativno zanimljiva i nekoliko puta korišćena u SF literaturi. Elem, u dvadeset i nekom veku, zagađenost Zemlje je dostigla alarmantne razmere i vodeći naučnici prognoziraju kolaps planetarnog ekosistema za deceniju ili dve. Pošto je kasno da se bilo šta učini, Svetski savet država odlučuje da započne program evakuacije stanovništva na neke od galaktičkih kolonija.

Posle nekoliko godina, svima postaje jasno da od opšte bežanije nema ništa, jer je praktično nemoguće sagraditi dovoljno brodova za desetak milijardi putnika. Odluka je da se izboru izbeglica pristupi selektivno, tj. da se mesto nađe samo za one koji ispunjavaju natprosečne kriterijume u pogledu psihofizičkih osobina ili spremnosti da novčanim dotacijama pomognu projekat. Kada istina izbije na videlo, izbijaju i masovni neredi, koje vojska programa evakuacije ugušuje u krvi. Koristeći gužvu, brodovi sa izabranima poleću.





Nakon nekoliko stotina godina, Zemlja se sama od sebe u većoj meri zalečila. Kolaps je ipak preživeo određeni procenat ljudi prolazeći kroz isti sistem prirodne selekcije koji je izabranima omogućio da pobegnu. Trudeći se da opstanu u maksimalno surovim uslovima, organizuju se po feudalnom principu u sedam ratničkih legija boreći se između sebe za svaki kvadratni centimetar nezagađene teritorije. Događaji iz prošlosti i evakuacija su deo legende, koji iznenada postaju opipljiva stvarnost kada izabrani reše da se vrate i zavladaju očišćenom planetom. Legije tada odlučuju da svoje razmirice potisnu u stranu i da se ujedine u konačnom izravnavanju starih računa.

Za početak, potrebno je izabrati stranu kojom ćete komandovati, što implicira uglavnom kozmetičke razlike vezane za izgled jedinica i građevina. Misija ima ukupno četrdeset, tj. po dvadeset za svaku, i koje su u suštini istorodne (i teške), bez obzira da li komandujete crvenima ili plavima. Ono što izdvaja ovu igru iz buljuka sličnih su značajne modifikacije tipskog Real-Time koncepta. Od igrača se više ne zahteva da skuplja minerale, buši naftu, cepa drva ili da juri bilo kakve resurse. Novac potreban za izgradnju jedinica pristiže u pravilnim vremenskim razmacima, a visina pojedinačne doze je u srazmeri sa činom koji ste dostigli u datoj misiji, a koji se dobija u zavisnosti koliko ste efikasni u tamanjenju neprijatelja. Akcija je u prvom planu.

Što se tiče jedinica, razvrstane su u tri kategorije: pešadija, oklopni gusenićari i „jurišne šasije" (assault chassis), tj. roboti poznati iz Mechwarrior serijala. Svaka kategorija poseduje nekoliko vrsta (najčešće pet) odgovarajućih tipova (laki, srednji i teški tenkovi, samohodna artiljerija i sl.). Pešadija je, naravno, skoro potpuno beskorisna, sem kada napada u velikim grupama. Važna karakteristika vezana za sve jedinice je da preživljavanjem u borbi stiču iskustvo, koje im značajno podiže efikasnost (predstavljeno je malim epoletama u gornjem desnom uglu okvira selektovane jedinice). Posebnu zanimljivost predstavlja i nihov način kontrole. Naime, kada ih selektujete i uputite u određeni sektor terena, dobijate mogućnost da im odredite ponašanje pri eventualnom susretu sa neprijateljem, tj. da ne obraćaju pažnju (normal), da pokušaju da ga izbegnu (defensive), ili da ga napadnu (offensive). Veoma korisno.

Konačno, najveća zanimljivost *7th legiona* je mogućnost korišćenja tzv. borbenih karata. To predstavlja značajan adut koji može u velikoj meri da doprinese pobedi (ili porazu), zavisno od načina upotrebe. Na početku svake misije dobijate određeni broj (četiri-pet) različitih karata (postoje pedesetdve vrste), koje su smeštene u gornjem desnom uglu ekrana. Možete ih koristiti na vašim ili protivničkim jedinicama ili građevinama, a njihovi efekti su veoma različiti, ali se grubo mogu podeliti na one koje daju specialne sposobnosti grupi jedinica (battle psychosis, stealth, battle rage...), uništavajuće (immolation, god hammer, doom fist...), ometajuće (surveillance jam, machine curse), lekovite (holy blessing, life syphon...) i nervirajuće (steal card, fate...). Nemoguće ih je sve opisati, tako da vam ostaje da eksperimentišete.

Sve u svemu, u pitanju je vrlo zgodna igra u prelaznom periodu za ovaj žanr. Osobine koje poseduje i novine koje donosi su negde na sredini između klasika (*C&C, Red alert*) i budućih, sasvim sigurno, mega-hitova (*Tiberium sun, Total annihilation*), koji će doneti mnogo radikalnije promene u svet-real time strategija. A dok iste ne stignu, ovo predstavlja najbolji izbor.

Miodrag KUZMANOVIĆ

MICROPROSE

Originalni softver dobili smo od izdavača „MicroProse"

ŽANR: strateška igra.

PLATFORMA: P/100, 16 MB RAM-a

MEDIUM: 1 kompakt disk

89

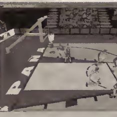
Audio vizuelni doživljaj + zaraznost.

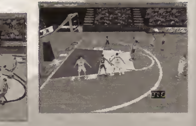
Prevelika težina nekih misija.

World League Basketball

Iporeď sve veće popularnosti košarke širom sveta, iznenađujuće je malo kvalitetnih kompjuterskih simulacija ovog sporta. Ako izuzmemo arkadne igrarije poput *NBA Jama* ili *College Slama*, kao jedina prava simulacija vredna pažnje ostaje *NBA Live 97*. Srećom, zahvaljujući ažurnosti „Mindscapea", firme koja u sve većoj meri popunjava rupe na tržištu zabavnog softvera, u prilici smo da predstavimo jednu pažnje vrednu košarkašku simulaciju, po kvalitetu vrlo blisku pomenutom hitu.

World League Basketball kombinuje uglavnom sve pozitivne karakteristike savremenih sportskih simulacija, najviše zahvaljujući činjenici da je konverzija sa Playstation konzola. Izvođenje je u 3D, igrači su predstavljeni teksturiranim poligonima, animacija je rađena motion capture tehnologijom (prenošenjem pokreta živih igrača na kompjuterski model), akciju prati veći broj kamera koje se mogu menjati tokom utakmice, poseduje replay opciju i sasvim korektne tehničke karakteristike. Jednostavno, što se praćenja trendova tiče, nema nikakvih zamerki.





Kompjuterska igra, u odnosu na verziju za konzole, nudi upola manje timova raspoređenih u četiri grupe po osam ekipa (Amerika, zapadna i istočna Evropa i Azija), što daje solidnu cifru od tridesetdva tima. Ono što ove najviše začuđuje jeste krajnje zbunjujući izbor reprezentacija. Na jednoj strani su najjači svetski timovi poput Sjedinjenih Američkih Država, Australije, Grčke, Rusije i Brazila, a na drugoj nacije kod kojih je popularnost košarke na nivou popularnosti bejzbola kod nas, recimo Engleska i Venecuela (*bilo kuda „Kasandra" svuda prim. aut.*). Verovatno ste već postavili logično pitanje „Čekaj, a šta je sa nama!?" E, pa nas nema! Od Jugoslavije nema ni pomena, čak ni u propratnom uputsvu, što zaista nije na mestu. Pored dvostrukog osvajača evropskog trofeja u protekle tri godine i olimpijskog vicešampiona, nema ni Litvanije, nekadašnjeg evropskog vicešampiona. Valjda su se programerima kao značajnije i perspektivnije učinile reprezentacije Novog Zelanda, Čilea, Singapura i Tajvana. Da ironija buda još veća, neke od sličica koje se mogu naći na CD-u, preuzete su sa „Evrobasketa" 1995. godine (i pored namerno zamućene fotografije, nije teško prepoznati Danilovića u čuvenom zakucavanju preko Sabonisa).

Postoje tri moda igre, Exhibition Game (prijateljski susret), Season Play i Tournament Play, četiri nivoa težine i trinaest osnovnih FIBA pravila igre koja se mogu modifikovati po želji korisnika. Tako je moguće igrati arkadnu varijantu, u kojoj su sva pravila izbačena ili, s druge strane, realnu simulaciju sa svim važećim pravilima, što je neuporedivo teže.

Kontrole su prilično jednostavne i omogućuju igraču da veći deo pažnje posveti samom toku igre. U početku će možda malo zasmetati različita funkcija tastera u fazi napada i odbrane. Raspoloživi pokreti obuhvataju dodavanje, šut i turbo tokom napada i, u odbrani skok, ometanje, turbo i prebacivanje igrača. Univerzalni principi igranja i ovde su ispoštovani, pa za efikasan šut taster treba pustiti u najvišoj tački skoka. Taster turbo omogućava bolje „performanse" igrača dok je pritisnut, što podrazumeva brže kretanje, agresivniji napad i odbranu, ali najčešće rezultuje dosuđivanjem faula, kao i znatnim zamaranjem igrača u slučaju da se neracionalno koristi. Idealna je upotreba turbo moda prilikom prodora ka košu ili kontranapada. Dodavanje je samo po sebi veoma precizno i jedino treba voditi računa da se protivnički igrač ne nađe na putu lopte, jer je tako lako može osvojiti. Oduzimanje lopte protivniku je poslovično problematično, barem u simulation modu (za lakše oduzimanje lopte postoji elegantno rešenje sa isključivanjem faula i upotrebom oštrijih startova). Prilično je nezgodno i to što se, tokom odbrane, promena aktivnog igrača mora obavljati ručno (umesto klasične varijante da kontrolišete uvek onog igrač koji je najbliži lopti), što često rezultuje potpunim zbunjivanjem, jer u isto vreme treba pratiti loptu, položaj svojih igrača i aktivirati igrača najbližeg lopti. Ipak, ovakav pristup ostavlja šire mogućnosti za izvođenje efikasnih kontranapada.

Tokom utakmice tasterom 'esc' poziva se konstan meni u okviru koga, pored ostalih (replay, options itd.) postoji i coaching opcija preko koje je moguće modifikovati igru svog tima, promeniti taktiku (postoji zaista bogat izbor raznih taktika, 10 ofanzivnih i 11 odbrambenih) ili zameniti umorne ili povređene igrače (to isto može se obavljati i automatski). Moguće je i nekim tasterima dodeliti ulogu za promenu taktike tokom igre, bez potrebe za pauziranjem i aktiviranjem menija. Na raspolaganju su i mnoge druge opcije vezane za igru tima i taktike, što u mnogome upotpunjuje povoljan utisak o ozbiljnosti igre kao simulacije.

Tehnička realizacija igre je, uglavnom, na prihvatljivom nivou. U najlepše osobine svrstavaju su izuzetne animacije igrača, samo sa pedesetak različitih zakucavanja i čak deset različitih uglova kamere koji se mogu menjati tokom utakmice preko tastera '1'-'4' i '+'/'-'. Izuzetna replay opcija omogućava detaljan pregled poslednjih desetak sekundi akcije iz svih uglova.

Za kritiku je, pre svega, zvuk. Počev od „živahnog" komentatora koji kao da se nakljukao bensedinom, preko publike koja navija kao na fudbalskom stadionu, a ne u hali, pa sve do krajnje dosadne muzike, malo toga se može pohvaliti. Grafika je previše monotona, a prilično loše nacrtani („uglasti") likovi i pored sjajne animacije deluju neprirodno. Boje su malobrojne i previše drečave, tako da u velikoj meri odklanjaju pažnju i čine da su, inače znatno bleđe obojeni igrači teško uočljivi. U svakom slučaju, fali tu još dosta kozmetičkih intervencija.

World League Basketball, na kraju, ostaje igra koju vam preporučujemo da pogledate. Zabavna je, naročito u društvu, a i puna instalacija zauzima svega nekih 80 MB na disku.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Mindscape"

ŽANR: sportska simulacija
PLATFORMA: P5/100, 8 MB RAM-a
MEDIJUM: 1 kompakt disk

Realnost, atmosfera, bogate opcije

Grafika, zvuk. Šta bi s Jugom?





Panzer General II

Izgleda da je neko u „SSI" izrekao magičnu sintagmu „Ako je do mene, ja sam za promene!" i na tržištu se pojavio novi izdanak „Five Star" serijala – *Panzer General II*. Preview koji je pre nekog vremena stigao u našu redakciju nagoveštavao je samo kozmetičke promene, ali sama igra je daleko od toga da bude običan 3D upgrade svog dalekog pretka. Tačnije, ima puno novotarija, mahom veoma korisnih, ali neke od njih daju i određene nuzefekte koji donekle smanjuju inače fantastičan utisak o ovoj igri.

Posle efektnog uvoda, naći ćete se pred standardnim izborom opcija (novi scenario, kampanja, e-mail partija...) ali da ne tupimo mnogo, zna se da su kampanje ono što vredi, tako da odmah pređemo na tu problematiku. Naime, za razliku od prepotopskog prethodnika, nova igra ima čak pet kampanja, dve nemačke (blickrig i odbrana Rajha) i tri savezničke (po jedna za Ruse, Engleze i Amere). Za razliku od *Pacific Generala* u kome se igrački interfejs razlikovao u zavisnosti od strane koju odaberete (ovde maksimalno pojednostavljen i redukovan ali i dalje veoma funkcionalan, što je za svaku pohvalu), ovde se razlika među nacijama odražava u muzici koju ćete slušati (od vagnerolike varijante za Švabe do socrealističkih marševa kod Rusa) kao i tirada koje će vam između bitaka držati nadređeni (američki komandant vas stalno nudi cigaretama, a drug Staljin – inače isti glumac koji je tumačio Staljina u *Red Alertu* – koristeći dijalektički materijalizam objašnjava vam upotrebu samovara). Situacija podseća na onu u slavnoj seriji „'Alo, 'alo!" imate naratore koji pričaju engleski sa nemačkim, ruskim ili američkim akcentom, ali ubedljivo je najbolji engleski sa engleskim naglaskom (u okviru britanske kampanje). Izgleda da je kod kompanije „Mindscape" (sa sedištem u Britaniji) proradio lokal-patriotizam pa su primorali podređene Amere iz „SSI" da se šale na svoj račun (često će britanski narator uz fenomenalnu gajdašku pratnju pričati o „našim hrabrim momcima i onim američkim prostacima", i slično).



Trodimenzionalno izvođenje bitaka pokazalo se kao mač sa dve oštrice. Iako je realnost dovedena na sasvim pristojan nivo, vrlo često će se dešavati da ne možete da razlikujete svoje od protivničkih trupa (slično problemu sa kamuflažom u *Steel Panthers*), a veliki problemi nastaju ukoliko se iznad jedinica na zemlji nalaze avioni. Ukoliko ne budete pazili, dešavaće vam se da svoje bombardere namestite pored neprijateljskih lovaca a da to uopšte ne primetite. No, i pored navedene mane, 3D izvedba predstavlja veliki napredak u poteznim strategijama, i treba se nadati da će se nametnuti kao standard.

Efekti terena su dovedeni do skoro do savršenstva (ipak ne mogu da se mere sa onima u *Age of Rifles*), tako da sada npr. protivtenkovskim topovima nije svejedno da li gađaju protivnika preko brisanog prostora ili se između nalazi nešto što smanjuje ili onemogućava paljbu. Ukoliko se vode žestoke borbe, teren se menja (dim, paljevine, zgarišta,), a možete da utičete i na pokretljivost jedinica bombardujući mostove.

Dosta se promenilo i u samoj bici. Kompjuterov AI se više ne sastoji u neprekidnom gomilanju trupa i bezglavim jurišima, već se često dešava da vas, dok se borite na frontu, u pozadini sačekaju neprijatna iznenađenja, ili da vas nekoliko poteza zaredom muči dobro skrivena artiljerija. Pored iskustva, jedinice tokom kampanje dobijaju odlikovanja, a one naročito prekaljene dobijaju posebne veteranske oznake i komandanta čije se karakteristike dodaju karakteristikama jedinice (npr. dobar u odbrani, manevarska sposobnost,...). Ovo veoma utiče na tok igre, jer što je jedinica više preturila preko glave, to je veća mogućnost da će tokom jednog kruga biti u stanju da se kreće i napada više puta.

Inače postoji globalna tendencija da se velike bitke iz prvog dela razbiju u manje celine, tako da se *Panzer General II* pre može smatrati za taktičko-stratešku simulaciju. Ova osobina može ponekad da zasmeta naročito onima koji su ljubitelji velikih okršaja, poput staljingradske bitke. Za utehu je činjenica da postoje neki do sada zaobilaženi okršaji (intervencija divizije Kondor u španskom građanskom ratu, borbe u rusko-finskom ratu 1939-40...).

Na kraju ipak treba izraziti skepsu u dugoročnu uspešnost poslovne strategije „SSI". Na fazon redizajniranja stare igre eventualno bi se mogle zgrabiti pare od hipotetičkog *Fantasy General II*, a posle toga bi trebalo da se ozbiljno porazmisli o pokretanju nekog novog serijala strategija koji bi predstavljao dostojnog naslednika „Five Star" serije koja je definitivno ispisala najslavnije stranice istorijata poteznih strategija.

Viktor TODOROVIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavača „Mindscape"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

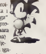
86

Dovoljno je reći „SSI".

Sitni tehnički nedostaci, navedeni u tekstu.

Sonic 3D

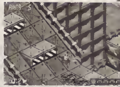
Flickie's Island



Najpopularniji japanski proizvođač igračkih aparata i zabavnog softvera, „Sega" ne tako davno ostvario je prvi prodor na tržište personalnih računara (*Ecco the Dolphin* i drugim igrama). Od tada se nastavlja sa pravljenjem konverzija najpopularnijih igara sa konzola (*Virtua Fighter 1/2*), a sada je na red došao i najpoznatiji lik, ujedno i „Segin" zaštitni znak, plavi brzonogi ježić Sonik.

Najsvežiji program u seriji igara sa ovim likom donosi značajno unapređenje na polju izrade. Za razliku od dosadašnjih nastavaka koji su rađeni u maniru klasičnih 2D platformskih igara, *Sonic 3D Flickies Island* donosi 3D izometrijski pogled, krajnje neuobičajen za ovu vrstu igara. Iako se takvom izradom karakterišu uglavnom starije arkadne avanture, u ovom slučaju to se pokazalo kao pun pogodak, jer unosi preko potrebnu živost u svet monotonih platformi (nešto slično imali smo sa igrom *Spot Goes to Hollywood* na Mega Drive konzolama).





U potrazi za brzom zaradom, Sonik se obreo na misterioznom ostrvu prepunom skupocenih dragulja. Jedini način da stigne do njih vodi preko smešnih ptičica zvanih Flickies koje, u stvari, predstavljaju neku vrstu transdimenzionog ključa (?!). Međutim, kako to obično biva, u priči postoji i jedan nevaljali čika zvani doktor Robotnik, lucidni naučnik koji se igrom slučaja obreo na istom ostrvu i takođe želi da se domogne sirotih ptičica kako bi napravio armiju moćnih robota. Robotnik je zarobio sve ptičice u unutrašnjosti svojih mašina, pa Soniku samo ostaje, kao jedino logično rešenje, da razlupa sve robote, oslobodi ptičice, napuni džepove draguljima i zadovoljan ode do „Šumatovca" da skuca pare na sendvič sa oslićem i koka-kolu.



Igra je podeljena na sedam ne previše dugih nivoa koji se odvijaju u različitim ambijentima, imaju karakterističnu postavku neprijatelja, zamki, platformi i drugih elemenata. U okviru svakog od njih postoje po tri podnivoa, pri čemu na prva dva treba osloboditi, u proseku najmanje deset ptičica, dok treći podnivo predstavlja okršaj za velikim čuvarem, iz milošte zvanim Glavonja (dr Robotnik u svojim mašinama). Cilj nivoa može se podeliti na dve etape. U prvoj treba pronaći pet ptičica koje su skrivene u unutrašnjosti neprijatelja, nakon čijeg uništenja treba ptičicu dotaći telom kako bi vas u stopu pratila. Drugi deo podrazumeva pronalaženje teleporta, tj. transdimenzionalne kapije u obliku velikog debelog prstena žute boje. U prsten prvo treba ubaciti Flickie, nakon čega će se otvoriti poseban prolaz za Sonika.



Tokom igre neophodno je sakupljati zlatne prstenove iz više razloga. Najpre, oni služe kao zaštita od neprijatelja, omogućavajući jedan dodir s njim bez posledica po život. Međutim, i najmanji kontakt s robotima ili zamkama rezultuje prosipanjem prstena, kada ih treba što pre i u što većem broju pokupiti (s obzirom da brzo nestaju, a bez njih je nemoguće proći bilo koju zamku). S druge strane, kada broj sakupljenih prstena pređe stotinu dobija se nagradni život. I, na kraju, ukoliko u inventaru imate preko 50 prstena, možete otići na bonus nivo do koga vode dva Sonikova prijatelja, Tales i Knuckles koje prethodno treba pronaći. Od velike pomoći su i štitovi koji se sakupljaju kao i drugi dodaci (razbijanjem malih televizora). Štitovi se javljaju u tri boje i imaju različite efekte: plavi služi kao zaštita od regularnih zamki i struje, koje ovde ima za izvoz (*za razliku od jedne balkanske državice, prim. aut.*), crveni štiti od regularnih oštećenja i vatre, a zlatni od svih zamki i napada neprijatelja.

Nivoi su lepo osmišljeni i prilagođeni igračima mlađeg uzrasta, tako da će se mnogima učiniti prelakom. Mana i nije toliko u lakoći igre, koliko u kratkoći nivoa koji su, s obzirom na dinamiku kojom se radnja odvija, morali biti duži.

Green Grove - opšte zelenilo, cveće, ptičice i ružni roboti u obliku džinovskih insekata dobro će doći za zagrevanje. Prstenja ima puno, a možete potražiti i simpatičnu Tales koja će vas odvesti na bonus nivo (pod uslovom da 50 prstena „pljunete na sunce"). **Rusty Ruin** - ovde posebnu treba voditi računa o zamkama koje su vešto mimikrirane u pozadini. Mestimično će vas ometati magla i kiša. **Spring Stadium** - totalno uvrnut nivo sa puno struje i nezgodnim stubićima koji vas odbijaju poput fliper loptice. Ludo ćete se zabaviti, pod uslovom da ste dobro savladali skakanje. **Diamond Dust** - zaleđene staze i sneg na sve strane. Nezgodni roboti skriveni unutar dobroćudnog Sneška napadaju kad se najmanje nadate. **Volcano Valley** - posle hladnog tuša dolazi vrela kupka. Gledajte da se što pre domognete zlatnog štita. **Gene Gadget** - Robotnik je blizu, a njegove mašine opasnije nego ikad. Postoji mnogo pozadinskih elemenata s kojima Sonik „interaguje" na različite načine. **Panic Puppet** - konačna jurnjava za Robotnikom. Ptičice su ovde sakrivene u kontejnerima.

Kontrole su svedene na upotrebu kursorskih tastera za kretanja i još dva dodatna tastera za skakanje i kotrljanje. Najefikasniji način eliminacije neprijatelja je kotrljanjem (spin dash), sem kada se nalaze na različitom nivou od podloge. Pomoću zlatnog štita izvodi se naročito efikasan Blast Attack.

I pored VGA rezolucije, na grafiku se ne mogu uputiti nikakve ozbiljnije primedbe. Obilje boja, dobro senčenje i 3D utisak, sjajna animacija sprajtova i pokretna pozadina, izuzetna dinamika i brzina skrola osobine su koje prate sve igre o Soniku još od samog početka (poznavaocima Amiginih igara o kvalitetu dovoljno govori ime firme „Travellers Tales", čiji programeri su radili na ovoj igri). Zvučni efekti su znatno slabijeg kvaliteta, identični onima sa Mega Drive konzola.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: P5/75, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Brzina, likovi, izrada, atmosfera. Sjajan Help fajl.

Teže snalaženje i snižena preciznost kretanja u 3D ambijentu.

Daytona USA Deluxe



Poznati proizvođač konzola i pratećeg softvera „Sega" odlučujućim korakom krenuo je u ekspanziju na PC tržište. Svakako je značajno imati na kućnim mašinama reizdanja poznatih hitova, ali koliko su ona merodavna sa današnjim kvalitetom koji pružaju druge softverske kuće renomirane na PC tržištu? Veliki hit sa kućnih i arkadnih konzola *Daytona USA* (i to u *Deluxe* izdanju) stigao je na PC. Ipak, verovatno će većina igrača ostati uz Need4Speed 2 (pogotovo u iščekivanju Special editiona) i „Vrištavca" 2.

Prva negativna karakteristika prilično je bol na *Win95* instalacija, zbog koje su zaslužni čudni DirectX drajveri koji prepoznaju samo četiri jezika, pa ćete morati da vršite „regionalne promene" i prilagodite se prohtevnom programu. Preporučljiva konfiguracija je P133 sa 16 MB memorije tj. optimalni ugođaj dobijate na ovim mašinama. Slučajno je igra probana na nešto jačoj konfiguraciji, ali su utisci više nego tužni. Ukoliko očekujete prelepe predele, detaljno teksturirana kola i efektne uglove prikazivanja vožnje bićete poprilično razočarani.





U siromašnom glavnom meniju se nalazi par parametara za podešavanje načina izvođenja trke: arcade, time attack, 1P vs 2P ili mrežna igra. Svakog trenutka u toku igre možete podesiti parametre zvuka, slike ili definisati komande preko „alt" tastera, čime se na ekranu otvara tipičan *Windows* okvir sa opcijama. **Arcade** je standardna trka protiv kompjuterskih protivnika. **Time attack** je nebulozna vožnja za postizanje vremenskih rekorda (vozite sami) i može biti interesantna za vežbu staza. Treća opcija (**1P vs 2P**) je standardni split skrin mod za dva igrača. Ovde je izuzetno komplikovano definisati komande, pošto su po defaultu predviđene samo za sedmoprste vanzemaljce. Uz izbor kola (ima ih šest) podešavate automatsko ili manuelno biranje brzina i težinu igre. Odabranim kolima povećavate visinu zadnjeg ili prednjeg dela, otpor i vešanje. Na stazi, ove opcije ne utiču preterano na vožnju, tako da je nejasna njihova uloga u igri. Posle podešavanja svih parametara i opcija, najzad možete otpočeti trku na odabranoj stazi. Nažalost, pojavljuje se crni ekran u dnu koga je ispisana poruka „please wait, loading", ujedno ekran koji ćete najčešće gledati u igri. Sledi uvodna sličica karakteristična za svaku stazu propraćena šuškavim vokalom komentatora (zbog koga ćete kasnije verovatno isključiti zvuk). Posle još dvadesetak sekundi famoznog crnog ekrana najzad trka otpočinje. Glavni ekran je prepunjen podacima o krugovima, vremenu trke, vremenu za karakterističan krug, mestu na stazi, oštećenjima vozila. Svakako je poželjno isključiti što više ovih „prijatnih" pomagala, da bi videli makar deo staze. U gornjem delu se nalazi brzinomer izražen kvazi digitalnim pokazateljom. Kamera (pogled na kola) nema pokretnu trajektoriju, tako da ste ograničeni isključivo na razne oblike iznad (poluptičija perspektiva) i jedan unutar kola (bez volana i pomenutih korisnih pomagala na tabli, već se lebdi uz stazu). Brzina na stazi je od presudnog značaja pošto imate određeno vremensko ograničenje za prelaženje staze, uz stalne vremenske bonuse koje dobijate prolaskom kroz kapije (checkpoint). Zanimljiv efekat je prevrtanje kola, ukoliko vas „potkaći" neki od nervoznijih suparnika. Kola prave par lupinga u vazduhu i uspešno ateriraju na stazu uz sva vidljiva oštećenja na kolima, ali bez ikakvog smanjenja prethodne brzine! Ekološke karakteristike igre su na zavidnom nivou. Opasnije je izleteti na travnjak (uslediće komentatorovo vrištanje, cičanje i nerazumno paničenje) nego „zakucati" se u neku stenu ili zid. Pošto ćete sumanuto žuriti da dobijete vremenske bonuse, neće vam biti važna pozadina (dosadno plavo nebo sa nekoliko oblačaka, bez atraktivnih elemenata) ili sam kvalitet grafike (loše teksture ambijenta i statično okruženje uz par elemenata kao što su galebovi ili konji pored puta).







Vrhunac totalnog poraza „Sege" je muzički deo igre. Teme vezane za svaku od šest ponuđenih staza na nivou su reklamnih muzičkih podloga koka-kole ili neke paste za zube. Najomraženija tema je svakako *Daytona USA medley*. Nadajmo se da će u sledećoj verziji igre (ova ima oznaku 1.08) „Segini" dizajneri i programeri biti maštovitiji i tržištu ponuditi kvalitet dostojan današnjih standarda.

Branislav BABOVIĆ

SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIUM: 1 kompakt disk

75

Dobar početak prerade igara sa konzola na PC.

Vidi tekst!

Virtua Fighter 2



Trka za naslov najbolje borilačke igre na PC-ju definitivno ulazi u novu fazu. „Sega" kao svog favorita predstavlja drugi nastavak sage o deset hrabrih boraca koja je glavnu popularnost stekla na Saturn konzoli *Virtua Fighter 2* je, možemo slobodno reći, trenutno najbolja 3D borilačka arkada na PC mašinama i predstavlja idealnu pripremu za igre sjajne igre koje dolaze, poput željno iščekivanog četvrtog nastavka *Mortal Kombata*

Prošlo je godinu dana od kako se završio prethodni turnir Za to vreme, borci su do kraja spoznali svoje mogućnosti neki su se sprijateljili, a drugi zakrvili „do koske" Stekli su novo, dragoceno borbeno iskustvo, usavršili tehnike, naučili nove trikove, baš kao da su predosećali da će se ponovo sresti Usledio je novi poziv i kucnuo čas da istina o najjačem borcu izađe na videlo Jer, ulog je ovog puta veći nego ikad

Srećni vlasnici 32-bitnih konzola već duže vreme mogu da uživaju igrajući vrhunske borilačke igre kakve su recimo, *Tekken* i *Toshinden* S druge strane, na ovom polju PC i dalje kaska sa svega nekoliko, je dva da se može reći pristojnih konverzija Vidan napredak koji donosi *Virtua Fighter 2* odnosi se najviše na poboljšane tehničke karakteristike i intuitivnije igranje, sa mnogo više opcija i fleksibilnijim kontrolama od svog prethodnika Sveukupan utisak, zaraznost i igrivost ove, može se reci simulacije borilačkih veština, su na najvišem nivou do sada. Kozmetičke intervencije su manje primenjene na grafiku u odnosu na dinamiku igre i animaciju udaraca i pokreta koja sada stoji rame uz rame sa animacijom na Saturn konzoli. Grafika i dalje vidno zaostaje i dosta nedostataka kvari ukupnu ocenu. Najviše zamerki zaslužuju slabo nacrtani likovi boraca koji na blizinu gube normalne crte lica, podsećajući na nespretne slikarije nekog deteta (to se opet, manifestuje zavisnbo od ugla kamere) Zatim, prilikom udaljavanja kamere primećuje se vrlo neprijatoa pikselizacija koje, srećom, nema tokom zumiranja likova Borci su, naravno, predstavljeni poligonalnim objektima sa dosta dobrim teksturama. Kvalitet tekstura, kao i broj raspoloživih rezolucija najviše zavise od veličine instalacije koju izberete, što je opet uslovljeno količinom raspoloživog prostora na hard-disku. Pozadina je u obliku jednoravanskog statičnog crteža, mada bi malo pozadinske animacije bilo osvežavajuće.

S druge strane, zvučni efekti su za svaku pohvalu Svaki ambijent ima karakterističnu zvučnu podlogu, a likovi raspolažu veoma širokim dijapazonom komentara, poklića, urlika, i sličnih izliva (ne)zadovoljstva. Oduševljava i kamera koja tokom borbe, zavisno od kretnji boraca, menja ugao i obezbeđuje uvek idealnu preglednost. I tokom usporenog snimka kamera je atraktivna i povremeno pokazuje perspektivu iz očiju boraca, što izgleda naročito efektno

Svaki od deset likova poseduje specifične individualne karakteristike ličnost, kretnje i udarce, brzinu, jačinu i izdržljivost. Ove osobine nisu uvek u skladu sa fizičkim izgledom boraca, ali su odmerene tako da su svi približno istih sposobnosti Posebno dobrom osobinom smatramo nepostojanje bilo kakvih magija, veštičluka, „razbi-ga-k'o-zvečku-jednim-udarcem" tehnikama i sličnim „specijalnim" potezima čijom primenom bi se sama borba licem u lice svela na minimum Svaki pokret koji borci izvode moguće je postići i u prirodi. Takođe, mnogo više paznje posvećeno je na izvođenje vezanih tehnika, tj više uzastopnih udaraca koji, u stvari predstavljaju najubojitije oružje i u realnim borbama Jedino leteće (tobi) tehnike nisu adekvatno urađene (skokovi su previsoki, leteći udarci neefikasni, a tokom doskoka likovi su previše ranjivi) Vizuelni prikaz je do te mere doteran da ni posmatranje borbe dva lika koje vodi kompjuter nije dosadno (čak se menja i odeća boraca)

Detaljniji opis boraca i njihove karakteristične udarce možete videti na **www romiram.co yu**

Gradimir JOKSIMOVIC







SEGA PC

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Sega PC"

ŽANR: borilačka igra

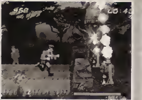
PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8.6

Sjajan help, zvuk, animacija, atmosfera.

Grafika.



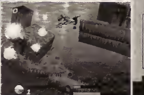

Agent Armstrong

Vreme dešavanja: 1935. godina A.D. Mesto: Amerika. Veliki kum organizacije koja sebe naziva Sindikat, Spats Falkoneti pokušava da preuzme vlast nad celim svetom. Pošto je udaljen samo jedan korak od globalne dominacije, *Agencija* je primorana da aktivira svoje tajno oružje: *Agenta Snažno oružje* odnosno *Armstronga*. On je jedini koji je u stanju da spreči kriminal u svetu i svima donese blagostanje i lepši život (???).

Već više puta isprobanu temu, firma „King of the Jungle" upotrebila je u svom najnovijem projektu. U stvari, projekat i nije toliko nov, pošto se radi o konverziji sa „Playstation" konzole. U pitanju je standardna simulacija platformske i pucačke igre, sa lakšim logičkim elementima. Cilj je sve pobiti (da oni ne bi ubili vas) i spasiti svet od zlih šaka Falkonetija. Ime našeg junaka sve govori- mali je, zdepast i prepun mišića, sa „model frankeštajn" frizurom. Uz to je snadbeven plazma pucom velikog dometa koja se nadgrađuje u još veću pucu. Sve što mu se ispreči na putu biće prosto oduvano, sem ako promašite pravac...

Pre početka igre možete se kretati po glavnom meniju predstavljenim glavnim štabom agencije. Sa desne strane se nalazi soba sa parametrima za podešavanje zvuka (stari gramofon) ili učitavanje/snimanje pozicije (kompjuter!? 1935. godina?). Posle svakog podnivoa (ima ih četiri ili više koji sačinjavaju nivo) možete se vratiti u štab i snimiti poziciju. Sa leve strane štaba počinjete misiju ispred karte sveta i dobijate karakterističan zadatak. Jedan od retkih izdanaka platformskih igara „po starom sistemu" je siroti *Lomax* (SK 10/97), dok se većina novih igara ovog tipa radi u tri dimenzije. *Jako oružje* nije izuzetak. Ipak, on je zadržao izgled standardne platforme, s tim da se lik uz normalno kretanje (levo, desno, gore, dole), kreće i od/ka igraču plus dijagonalno kretanje, tako da će vam cela numerička tastatura biti zauzeta. Ako uz ovo dodamo skok i prikradanje, shvatićete zašto je teško pogoditi protivnika. Zahvaljujući brojnim dodacima koji se usput skupljaju povećaćete plazma kugle koje puca ispaljuje, što je korisna opcija pri obračunu sa većim vojnim formacijama. Malo tvrđi „orasi" su gangsteri koji se šetkaju unaokolo sa mašinkama i odbijaju da se pretvore u plamteću buktinju od prvih nekoliko hitaca. Za veće formacije ovih napadača korisno je upotrebiti ručne bombe (standardni model „kašikara") i rešiti probleme. Za stacionarne objekte (zgrade, kolibe, raketni bacači...) možete upotrebljavati tempirane bombe, koje se postavljaju na teren. Po uspešno obavljenoj misiji (slovo P se pojavljuje na ekranu) potrebno je pronaći mesto (extraction zone) sa koga će vas prijatelji iz agencije pokupiti helikopterom.





Komande u igri su prilično interesantne. Sem numeričke tastature za kretanje, koristićete taster Z (čučanj dole tj. puzanje) i A (za skok). Agentov inventar se pregledava „Šift" tasterom, dok se predmet koristi sa „Ctrl". Posebno je značajno držati pritisnuti taster kada se koristi svetlosna baklja da bi se pozvali saradnici po uspešno završenoj misiji. Tempirane bombe se aktiviraju tasterom „D". Grafika i skrolovanje likova je izvrsno i koloritno, dok je posebna pažnja programera upućena svetlosnim efektima. Tako se naš naoružani momčić može sakriti iza ugla, dok se meci odbijaju od ivice zida ili sanduka i iskrice pršte na sve strane. Eksplozije iz raketnih bacača su realistične koliko grafički toliko i po delovanju na energetsku skalu. Zvuk je tipično veselo moderno ostvarenje i tematski potpuno odstupa od igre. Semplovi su simpatični, ali već viđeni u sličnim igrama.

Igra radi isključivo u 16-bitnoj varijanti tj. traži rezoluciju ekrana 1024 x 768, uz preporučljivo jaku grafičku karticu.

Branislav BABOVIĆ

Interactive

Orginalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: P/120, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8 Originalno izvođenje i uništavačka atmosfera

8 Neodgovarajuće muzičke teme i prevelika zahtevnost





BROKEN SWORD 2

THE SMOKING MIRROR

Ginisova knjiga rekorda puna je vrhunskih dostignuća ljudi. Neka od njih su vredna poštovanja, neka naprosto zanimljiva, a neka u najmanju ruku besmislena. „Najbrže napravljeni nastavak kompjuterske igre" još uvek nije zvanično ustanovljeni rekord, mada bi, kad malo bolje razmislimo, pre trebalo ozvaničiti kategoriju „najduže očekivanog programa ili igre", sudeći po tome koliko neke firme odlažu objavljivanje pojedinih naslova. U svakom slučaju, firma „Revolution" zaslužuje da se nađe na spisku najekspeditivnijih izdavača u poslednje vreme. Da vas podsetimo - u februarskom broju opisali smo odličnu avanutru Broken Sword koja je označila povratak ove firme na igračko tržište posle trogodišnje pauze. Nepuna dva meseca kasnije stigle su nam informacije da je drugi deo već u pripremi (što nije bilo ništa neobično), ali nas je istovremeno iznenadio podatak da se igra očekuje za nekih šest meseci. Naviknuti na nepoštovanje rokova i razna obećanja, priznajemo da smo bili prilično skeptični prema utvrđenom datumu izlaska nastavka, ali čudo se, eto, ipak dogodilo - Broken Sword 2 je početkom oktobra stigao u našu redakciju.

Baš nekako u vreme pisanja ovog teksta film Lika (Luc) Besona „Peti element" privlačio je u bioskope domaću publiku u velikom broju, što zbog Mile Jovović, što zbog neobične priče kakva se skoro nije mogla videti na velikom ekranu. Osnovna ideja na kojoj je izgrađen scenario *Broken Sworda 2* veoma je slična ideji na kojoj se bazira „Peti element". Posle šest meseci provedenih u Americi, Džordž Stobart ponovo dolazi u Pariz na poziv prijateljice Nikol koja je došla u posed neobičnog kamena sa likom kojota načinjenog u vreme procvata drevne civilizacije Maja. Oni zajedno odlaze kod izvesnog profesora Ubijea, svetski priznatog stručnjaka za istoriju južnoameričkih naroda, ali ih u njegovoj kući dočekuju neprijateljski nastrojeni ljudi koji Nikol kidnapuju, a Džordža ostavljaju u zapaljenoj sobi. Pošto je jedva izvukao živu glavu, Džordž počinje da istražuje poreklo kamena i saznaje da on, zajedno sa druga dva kamena sa likovima jaguara i orla, predstavlja jedino oružje protiv Boga mraka Tezcatlipoce koji će se prema verovanju Maja vratiti na Zemlju na kraju Pete ere, odnosno 5000 godina nakon što je zarobljen u kamenom ogledalu u središtu velike piramide. Sve će se to dogoditi u momentu potpunog pomračenja Sunca. U isto vreme, pukovnik Karzak, krijumčar droge i starih umetničkih predmeta, pokušaće da se domogne kamenja i tako spreči Džordža i Nikol da zaustave dolazak Tezcatlipoce.





Kako je uopšte bilo moguće napraviti ovu igru u tako kratkom vremenskom periodu, ako se zna da je u pitanju avanutra na dva CD-a za koju je potrebno utrošiti preko šezdeset sati aktivnog igranja da bi se završila? Pa, očigledno je da su se autori u velikoj meri oslonili na gotov materijal iz *Broken Sworda*, iako se to na prvi pogled ne vidi (npr. jedina lokacija koja se pojavljuje u obe igre je mali kafe pored katedrale u Parizu). Činjenica je, međutim, da su osnovne programske rutine koje nose igru ostale iste, grafika i animacije nisu pretrpele značajnija poboljšanja, način skrolovanja scena nije izmenjen (paralaksni skrol u četiri nivoa), a izgled glavnih junaka se razlikuje samo po tome što oni sada nose drugu odeću. Ipak, sličnost između dve igre najlakše se može uočiti preko komentara koje Džordž Stobart izgovara kada igrač upotrebi pogrešan predmet na pogrešnom mestu. Ovi komentari su bukvalno preuzeti iz prvog dela bez ikakvih izmena.

Logično je da se postavlja pitanje ima li u *Broken Swordu 2* nečega suštinski novog, izuzimajući scenario. Najznačajnija novina je to što igrac sada ima mogućnost da vodi dva lika - i Džordža i Nikol. Prvi CD je skoro isključivo rezervisan za Džordžove avanutre, ali je zato radnja na drugom disku „iscepkana" na manje celine i povezana u formu paralelnih događaja (nešto slično onome kod *King's Questa 7*) tako da igrač naizmenično prati doživljaje oba glavna junaka. Korisnički interfejs je nešto jednostavniji, što se posebno odnosi na upotrebu naredbe LOOK koja je u slučaju prvog dela bila predmet naše kritike. Sada se ova instrukcija u bilo kojoj situaciji aktivira pritiskom na desni taster miša, dok je „levi klik" rezervisan za izvršne naredbe kao što su USE, TALK, PICK itd. Konačno, *The Smoking Mirror* radi isključivo pod Windowsima 95/NT čime je igra automatski postala hardverski zahtevnija od svoje prethodnice. Interesantno je da se u okviru „Options" menija može regulisati kvalitet grafike, što je mogucnost koja se relativno retko sreće kod ovakvih igara. To se pre svega odnosi na senke, transparenciju nekih objekata i tzv. „alpha blendiog" - efekat kojim se konture linije animiranih sprajtova „stapaju" sa pozadinom, čime se postiže njihov prirodniji izgled.

Iako ova avantura tehnički nije nimalo naprednija u odnosu na originalni *Broken Sword*, odlučili smo da joj damo veću ocenu prvenstveno zato što smatramo da njen scenario odskače od proseka. Kada se u jednoj igri pomešaju kidnapovanja, okultni obredi, ubistva, krijumčarenje droge, potraga za piratskim blagom, i kada se sve to događa na raznim meridijanima sveta (Francuska, Meksiko, Karipska ostrva i Engleska), onda to predstavlja koncept koji garantuje da će se na takvu igru „primiti" mnogi avanturisti. Zašto i vi ne biste bili među njima?

Slobodan MACEDONIC

Originalni softver dobili smo od izdavača „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: avantura

PLATFORMA: 486/66, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 2 kompakt diska

87

Odlična priča, paralelno vođenje dva lika, sjajna grafika.

Avantura bez izrazitih mana.



Lands of Lore II

Guardians of Destiny

Nema nikakve sumnje čak i među najvećim skepticima, da su Drevni bogovi nekada posetili zemaljsku ravan postojanja Zapisi o tome su retki ili ne postoje (u krajnjoj liniji, to se desilo veoma davno), ali ubedljivost i istrajnost nekih legendi održale su sećanja živima Možemo biti sasvim sigurni do se u prošlosti dogodilo nešto specijalno, ali ko su uopšte bili ti Drevni bogovi i zašto ih više nema? Odgovore na ova pitanja naći ćete u priči „Čuvari sudbine"

Ovo su reči na koje su svi pravi ljubitelji FRP igara čekali preko tri godine To je zaista dug vremenski period, ali čekanje se isplatilo - *Lands of Lore 2 Guardians of Destiny* konačno je stigao i opravdao (skoro) sva očekivanja.

Radnja *Lands of Lorea 2* odvija se nekoliko godina pošto je tročlana grupa heroja uspela da porazi čarobnicu Scotiu i tako spreči propast kraljevine Gledstoun. U momentu kada je shvatila da joj je kucnuo poslednji čas Scotia je odlučila da svoju najveću moć (čarolija koja čoveku daje mogućnost da se pretvara u različita bića) preda svom sinu Luteru putem astralne transmisije. Njena namera je uspela, ali samo delimično, jer je tokom prenosa čarolije došlo do nekakve greške. Umesto da primi majčin „poklon" u ispravnom obliku, na Lutera je palo prokletstvo da ne može svesno da kontroliše sopstvene transformacije u majušnog guštera i ogromnu zver visine tri metra Svestan nedela svoje majke, Luter je mirno prihvatio da bude bačen u tamnicu i da tamo provede ostatak nesrećnog života. Stvari će se međutim, zakomplikovati kada Drarakl poslednji Drevni bog koji je ostao na Zemlji, sazna da su Scotijini eksperimenti inicirali uskrsnuće zlog Boga po imenu Belajal koji je nekada davno pogubljen zato što se mešao u zemaljski život. Pod izgovorom da ga šalje u potragu za lekom protiv prokletstva Drarakl će poslati Lutera u veliku avanturu kroz koju će momak morati da okaje majčine grehe

Razočarenje za poklonike FRP avantura verovatno će predstavljati činjenica da *Lands of Lore 2* ima malo toga zajedničkog sa osnovnim postulatima ovog žanra kompjuterskih igara. Naime igrač vodi samo jedan lik (Lutera) i na njegove karakterne i fizičke osobine nikako ne može uticati Zbog toga se *Lands of Lore 2* pre može smatrati arkadnom avanturom tipa *Realms of the Haunting* nego ozbiljnom FRP igrom kakav je, recimo bio prvi deo S obzirom da igra ipak ima neke elemente koji su karakteristični za većinu FRP-ova (višestepene magije alhemijske kombinacije magični predmeti i sl) napreciznija definicija bi bila da ona predstavlja hibrid između *Doom*olike arkadne avanture i FRP igre



Kompleksnost scenarija i njegova dužina jeste najbolja karakteristika avanture *Guardians of Destiny* Igrač treba da istraži svet koji se sastoji od preko dvadeset celina (džungle, planine pećine, zamkovi, gradovi, sela, katakombe itd) i da poput mozaika složi priču o Drevnim bogovima i njihovom usudu Neophodnu pomoć za ostvarenje ovog zadatka Luteru će pružiti tri ličnosti poznate iz prvog *Lands of Lorea* bog Drarakl, gušteroliki ratnik sa četiri ruke Bakata i prelepa čarobnica Doun, sada u tumačenju glumice za kojom će igrači muškog roda sasvim sigurno uzdisati

U tehničkom pogledu *Lands of Lore 2* odlikuje se kako dobrim, tako i nešto lošijim osobinama Za grafiku se može reći da je izuzetno lepa (raznolike i detljne teksture), renderovane animacije su vrhunskog kvaliteta, a zvučna podloga je zaista izvanredna. Ono što najviše smeta jeste pomalo zastareli 3D engine koji je nastao pre otprilike dve godine Dugotrajno odlaganje datuma izlaska igre na tržište pregazilo je ovaj engine, što se najbolje može videti po tome što su likovi i ostali objekti u prostoru skloni izrazitoj pikselizaciji. Takođe, filmski materijal (scene u kojima se pojavljuju glumci) digitalizovan je kvalitetom koji je ispod današnjeg proseka u toj oblasti, a to se opet može pripisati kašnjenju igre





Luterova sposobnost da menja svoj telesni izgled u tri oblika je ključni faktor za rešavanje brojnih zadataka na koje će nailaziti na svom putovanju. U početku je problem to što se transformacije dešavaju po slučajnom principu, da bi negde od polovine igre one postale kontrolisane, tj. od onog momenta kada Luter nauči magiju koja mu to omogućava Transformacijom u guštera Luter postaje izuzetno brz može da se provlači kroz pukotine na zidovima i stenama i da tako dolazi do mesta koja bi u suprotnom bila nepristupačna, i ima skoro neograničene zalihe magijskih poena Sa druge strane, gušter je veoma lak plen za većinu neprijatelja. Oblik gigantske zveri omogućava Luteru da podiže i pomera objekte (stene sanduke i sl) koje inače ne bi mogao u ljudskoj formi da razbija zidove i relativno lako bez upotrebe oružja ubija protivnike Na žalost, u takvom obliku on je spor trom i ne može da baca magije Ljudska forma predstavlja neku vrstu „aritmetičke sredine" između ove dve krajnosti

„Westwood Studios" su sa *Lands of Lore 2* napravili dobar posao Zagriženi pobornici FRP igara će sigurno imati još neke zamerke koje mi u ovom tekstu nismo stigli da pomenemo no, većina ostalih igrača to neće ni primetiti Na kraju nam jedino ostaje da vam poručimo - igrajte *Lands of Lore 2*, nećete se pokajati

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni softver dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment"

ZANR: arkadna/FRP avantura

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 4 kompakt diska

90

Odličan scenario, grafika i animacije.

Pomalo zastareo 3D engine. Igra nije pravi FRP.





Conquest Earth

Sredinom 1995 godine NASA je izgubila svoj probni satelit Galileo, koji je svoju dugu misiju završio prolazeći kroz atmosferu Jupitera. Stanovnici Jupitera su sa iznenađenjem posmatrali objekat bizarnog i čvrstog oblika koji prodire ka centru njihove planete. Da li je moguće da objekat dolazi sa nenaseljene planete čvrste strukture SOL 3, sa opasnim i otrovnim kiseonikom?

.. Naučnici na Zemlji su očekivali gomile informacija od izgubljenog satelita koji je prodirao kroz atmosferu Jupitera. Podaci koji su stizali bili su više nego iznenađujući ..

Poplava strategija u realnom vremenu izbacila je na naše obale još jednu igru koncepta „dobri zemljani - zli vanzemaljci". Program je dizajnersko i programersko delo „Eidos Interactivea", glavnih krivaca za današnju popularnost *Tomb Raidera*. Kao što je pomenuta igra stekla ogromnu popularnost među avanturistima, tako će *Pokoravanje Zemlje* doneti dosta iznenađenja ljubiteljima strateških igara.

Grafički kvalitet animacija i same igre je fantastičan. Precizno iscrtani likovi, vozila i građevine zemljana uz neobične morfing elemente koje poseduju Jovijanci (Jovians, kako se vanzemaljci u igri zovu) na svojim trupama i vozilima, čini program malim remek-delom strateških igara. U slučaju da očekujete *Command & Conquer* plagijat (kakvih sada zaista ima mnogo), bićete razočarani činjenicom da u ovoj igri ima poprilično neuobičajenih opcija potpomognutih izazovnim upravljačkim interfejsom. Igra je podeljena na deo posvećen vanzemaljcima i njihovom osvajačkom pohodu, dok je drugi deo posvećen sirotim zemljanima sa zastarelom tehnologijom, koji se bore za svoju majčicu Zemlju. Kompletni interfejs (uključujući i glavni meni) menja izgled u zavisnosti od odabrane rase. Za početak je preporučljivo odabrati ljude da bi kasnije intuitivno zaključili šta je koja oznaka i komanda u vanzemljskoj kampanji (sve je predstavljeno iskrivljenim slovima ili neobičnim simbolima). Pojedinačne misije predstavljaju čiste bitke bez dela pripremanja za napad ili odbranu Zemlje.

Kampanja vezana za odbranu Zemlje po elementima izvođenja neodoljivo podseća na *UFO: Enemy Unknown* ili njegove naslednike *X-Com*. U centralnom delu ekrana dominira 3D globus Zemljine kugle sa dvadesetak označenih gradova belim tačkama. Sa desne strane su sateliti koji trenutno orbitiraju iznad Zemljine atmosfere. Maksimalno ih može biti osam (tri na početku). Oni služe za brže otkrivanje promena na planeti, atmosferi ili kao pomoć u misijama (laserski sateliti). Ispod su dati trenutni parametri satelita (brzina orbitiranja, preostala energija, rok trajanja). Ispod globusa se nalazi vreme, datum i prozor sa najnovijim informacijama (uslovi u odabranom gradu ili izveštaj o proizvodnji jedinica). U gornjem delu ekrana su ikone preko kojih se praktično kontroliše sve u igri. Ikona sa epruvetom vas uvodi u ekran za proizvodnju i istraživanje jedinica ili objekata u pojedinačnim gradovima. Treba skrenuti pažnju da samo jedinice i objekte koje ste proizveli možete koristiti za izgradnju tokom misija. Druga ikona sa strelicom vas vodi na kartu sveta sa gradovima označenim tačkama (zelene - vaš grad, bele - bez jedinica i crvene - u opasnosti, neophodna akcija). Ukoliko grad nestane sa mape, vanzemaljci su ga kolonizovali. Klikom na tačke u kojima imate razvijenu proizvodnju možete vršiti transfer u druge gradove koji su u opasnosti pružajući im veću podršku (ikone u dnu ekrana). Uvek treba prebacivati različite objekte. Naročito su korisni Purifiering Man jedinice ili Air purifier objekti koji prečišćavaju atmosferu od otrovnog sumpora koji Jovijanci „pumpaju" u atmosferu prilagođavajući je sebi i ujedno trujući zemljane u procesu. U misijama ne postoji famozni „fog of war", već može doći do stvaranja previše sumpornih oblaka u kojima se obične jedinice ne snalaze (pošto se ništa ne vidi). Bez pomenutih objekata ili jedinica, može vam se lako desiti da vas nešto „zaskoči" u žućkastoj magli. Borba na terenu tj. misije, dešavaju se samo u gradovima koji su ugroženi. Slanje interventne ekipe vrši se odabirom grada i klikom na zelenu ikonu u gornjem delu ekrana.

Za svaku misiju dobijate poprilično novčani kapital koji je ekvavilentan broju gradova koje posedujete tj. imate prisutne jedinice i razvijenu proizvodnju. Meni za izgradnju objekata, jedinica i specijalne komande dobijate preko tastera space na tastaturi. Takođe, uz gomilu drugih skraćenica sa L tasterom aktivirate postojeći laserski satelit u orbiti kojim možete pržiti vanzemaljce. Kontrola jedinica je standardna, sem promene tastera miša (desni je selektovanje, levi akcija) što će veterane i strateške lisce u ovim igrama sigurno u početku zbunjivati. Pored standardnog upravljanja za igru je razvijena i nova „direct control" tehnika (klik dva puta dok se ne pojavi šaka iznad jedinice) pomoću koje upravljate jedinicom preko kursorskih tastera. Izuzetno velikoj realističnosti u grafičkom dizajnu, sem izgleda terena i eksplozija, pridodaju i različiti vojnici istog vojnog roda. U jedinici običnih Infantryman trupa svi imaju iste maskirne uniforme, ali tu ima vojnika sa plavom, smeđom ili crnom kosom, pa čak i druge rase (crnci). Specijalne kontrole i manevri (pronađi i uništi, čuvaj, opkoli...) mogu se odabrati preko crvenih ili plavih opcija iz menija za izgradnju. Sa desne strane se nalaze ekrani sa statističkim podacima odabrane jedinice i animacijama. Drugačije animacije se prikazuju tokom proizvodnje jedinica, uništavanja vaše ili suparnikove baze ili bilo koje druge akcije tokom igre (animacija ima 65000). Postoje specijalne noćne misije, gde opet grafički dizajn igre dominira (npr. uključeni farovi vozila i slaba svetla). U igri je zastupljeno oko petnaest vrsta različitih terena sa svojstvenim efektima. Objekata i jedinica ima mnogo, ako tome dodamo potpuno drugačije objekte i jedinice (ne samo po izgledu) u kampanji vanzemaljaca dobićemo za sada najkompleksniju stratešku igru u realnom vremenu.

Ono što je autora teksta posebno oduševilo je muzička podloga igre. Za teme se pobrinula tehno etiketa „Eatstatic" za koju trenutno radi dosta poznatih izvođača trance i goa trance muzike. Konkretno, sem obilja tema u igri se nalaze i dve remix verzije pesme *Transform* grupe „Transformation" izdate januara ove godine. Sa druge strane, semplovi i muzički efekti su izvrsnog kvaliteta, od propratnog baršunastog muškog vokala do različitih uzvika i komentara jedinica. Sve ovo povlači i jednu negativnu karakteristiku - hardver. Za idealne performanse preporučuje se P200 MMX sa akceleratorom za grafičku karticu.

Branislav BABOVIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ZANR: strateska igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

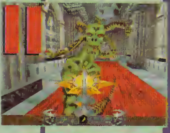
MEDIJUM: 2 kompakt diska

92

Odlična grafika, savršene animacije i još bolja muzika.

Hardverski prohtevi ne znaju za granice.

Hexen II







Eidolon baci pogled na kristalnu kuglu i zlobno se osmehnu Bio je više nego zadovoljan Glad, Smrt, Bolest i Rat obavili su svoje zadatke bolje nego što je to mogao da očekuje Ceo Thyrion je već godinu dana bio na kolenima zahvaljujući četvorici jahača apokalipse i njihovim armijama mraka Eidolon zaista nije imao razloga za brigu zato što mu je uspelo ono što njegovim prethodnicima, D'Sparilu i Koraxu, nije Patetični pokušaji dvojice mladih Serpent Raidera da pokore Thyrion završili su se neslavno, ali je zato on, Eidolon, poslednji i najjači Serpent Raider sada bio uveren da ga više niko i ništa ne može sprečiti da nastavi započeta osvajanja. Ali, nekoliko trenutaka kasnije iz sanjarenja ga je prenula buka koja je dolazila iz obližnjeg hodnika. U dvoranu je utrčao glasnik sa neobičnom vešću negde u okolini zamka Blackmarsh primećen je usamljeni ratnik koji se drznuo da napadne jedno stražarsko mesto. Eidolon je potpuno nezainteresovano saslušao poruku a zatim pomislio kako bi trebalo da kazni glasnika i da izda naređenje da mu se više ne prenose glupe i nebitne vesti poput ove poslednje Bila je to fatalna greška

Trilogija „The Chronicle of Deeds" konačno je dobila završno poglavlje Posle *Heretica* i *Hexena*, „Raven Software" je u saradnji sa „id Softwareom" objavio igru *Hexen II* koja zaokružuje storiju o zemlji Thyrion i trojici polubogova (Serpent Raiders) koji su pokušavali da je osvoje u periodu od dve hiljade godina. Prva dvojica su definitivno propala, a da li će treći imati više sreće, zavisi od veštine i strpljenja igrača koji se bude latio plemenitog zadatka da zaštiti Thyrion od zavojevača.

Hexen II je prva, a po svemu sudeći i poslednja igra koja koristi originalni *Quakeov* 3D engine. Naime sve igre koje će se u narednom periodu pojavljivati pod pokroviteljstvom „id Softwarea" pokretaće tehnički napredniji engine *Quakea 2* Ipak, za potrebe novog *Hexena* postojeći 3D engine je donekle modifikovan. Za ovu priliku izdvojićemo dve stvari prvo, vodene površine su postale transparentne (kao u *Tomb Raideru*, samo još bolje) tako da igrač relativno jasno može videti šta ga čeka pod vodom kada zaroni, i drugo, objekti poput stolica, stolova, buradi, polica i sl mogu se pomerati i/ili lomiti, što je u nekim slučajevima ključno za uspešno rešavanje zadataka U kontekstu svega ovoga treba reći da je *Hexen II* vizuelno daleko atraktivnija igra od *Quakea* Iako je baziran na istom 3D engineu, on je svetliji, šareniji i raznovrsniji po broju objekata i složenih tekstura, a to ga čini privlačnijim za igranje Sve to, razume se, ima i svoju cenu *Hexen II* je oko tri puta glomazniji od *Quakea*, a učitavanje pozicija (nivoa) je više nego duplo sporije (podrazumeva se ista računarska konfiguracija)

Prvi *Hexen* je svojevremeno privukao pažnju između ostalog i zbog toga što je to bila prva igra koja je narušila do tada čvrsto ustoličnu koncepciju po kojoj se *Doom*olike igre sastoje iz serije nezavisnih nivoa koji u osnovi imaju isti cilj (poubijaj sve što mrda i nađi izlaz). Grupisanjem po tri nivoa u jednu celinu pri čemu su oni međusobno povezani tako da je prelazak sa jednog na drugi nivo slobodan, te uvođenjem avanturističkih elemenata u igru, autori su uspeli da od *Hexena* naprave neobičnu i prilično složenu *Doom*ačinu koja, upravo zbog tih osobina i uprkos svojim kvalitetima, nije postigla zasluženi uspeh, što je autor ovih redova u opisu za istu igru (SK 12/95) i predvideo. Radeći na drugom delu autori su otišli korak dalje i igru koncipirali tako da se ona zapravo sastoji od pet (!) nivoa Ovde, međutim treba staviti znak jednakosti između nivoa i epizode Stvar je u tome što *Hexen II* čini pet gigantskih nivoa (Blackmarsh, Mazaera, Thysis, Septimus i Blackmarsh, part II) koji se opet sastoje od šest ili više podnivoa. Svaki nivo, odnosno deo zemlje Thyrion je igra za sebe zato što ima jedinstvenu grafiku (srednjovekovni, južnoamerički, egipatski i starorimski stil) specifične neprijatelje i tačno utvrđene avanturističke zadatke koji se moraju odraditi U takvim uslovima igrač praktično mora „paralelno" igrati sve podnivoe, prelaziti sa jednog na drugi i tako rešavati postavljene zadatke. Kada se zadatak vezan za određeni svet ispuni, igraču predstoji borba sa čuvarem tog sveta (jedan od jahača apokalipse), ili sa Eidolonom, ako je u pitanju peti tj poslednji deo igre

Ovoga puta na raspolaganju su četiri lika (crusader, paladin, assassin i necromancer) koji se razlikuju kako po oružju koje nose, tako i po karakteru, odnosno osobinama. Karakterne crte likova nisu kao u mnogim igrama nebitna stvar već zaista utiču na njihovo ponašanje tokom borbi. Krstaš, na primer, ima mogućnost da u kritičnim momentima kada mu životni poeni padnu skoro na nulu sam sebe izleči (dakle, bez upotrebe bilo kakvih napitaka) i da crpi snagu od nekih neprijatelja koje je prethodno ubio Ostali likovi ne poseduju ove mogućnosti, ali zato imaju druge specifične osobine.

To što *Hexen II* radi pod Windows 95 operativnim sistemom jeste prednost u odnosu na *Quake* koji je čista DOS aplikacija Ovakva konstatacija u prvom momentu može da zvuči čudno, no ona je ipak utemeljena na dvema realnim činjenicama Upravo zahvaljujući Windowsima, *Hexen II* (za razliku od *Quakea)* ne zahteva VESA 2.0 kompatibilnu video karticu da bi radio u nekoj od SVGA rezolucija (od 640 x 480 pa naviše) S obzirom da je broj kartica koje podržavaju ovaj standard još uvek relativno mali, nije teško zaključiti da će većina prosečnih vlasnika računara tek sada moći da sagleda pravi kvalitet *Quakeovog* 3D enginea kada se on pokrene u visokoj rezoluciji Isto tako retki vlasnici 3D kartica opremljenih 3Dfx setom čipova mogu uživati u posebnoj verziji igre *(GL Hexen II)* koja donosi specijalna poboljšanja

Hexen II je sjajna igra koju vam iskreno preporučujemo, ali samo ukoliko spadate u ljude koji vole komplikovanije igre ovoga tipa. U protivnom zadržite se na *Shadow Warrioru*

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

90

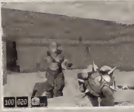
Tehnička superiornost. Igra na granici između arkade i avanture

Velika složnost misija nije po svačijem ukusu.

Shadow Warrior

Duke Nukem 3D je po mišljenju mnogih igrača najbolja *Doom*olika igra svih vremena. Iako sasvim prosečna u tehničkom pogledu, ova pucačina je doživela senzacionalan uspeh, a njen glavni junak, gos'n Djuk Nukem, po zanimanju profesionalni utamanjivač vanzemaljskog ološa, postao je toliko popularan lik da je njegova kandidatura za naredne predsedničke izbore u SAD po sve mu sudeći gotova stvar. Firma „3D Realms Entertainment" koja, inače, stoji iza *Duke Nukema 3D* iskoristila je ovaj uspeh na najbolji mogući način time što je drugim kompanijama prodala prava za korišćenje 3D enginea koji je izvorno pisan za potrebe *Dukea* (rezultat toga su *Powerslave*, *Blood* i *Redneck Rampage*) a u isto vreme i sama objavila pakete dodatnih misija za originalnu igru. Približno godinu i po dana pošto je Djuk očistio rodnu nam planetu od svemirskih zavojevača, „3D Realms" je predstavio dugo najavljivani *Shadow Warrior*.

Inspiraciju za *Shadow Warriora* autori su našli u hongkongškim akcionim filmovima „dž" kategorije koji su naročitu prođu imali u vreme najveće popularnosti legendarnog Brusa Lija. O umetničkim i zanatskim dometima ovih filmova naravno ne treba trošiti reči, ali je sigurno da su oni bili (i još uvek jesu) dobra zabava za publiku koja je oduvek volela da se divi golorukim istočnjačkim herojima koji su u stanju da za trideset sekundi onesposobe tridesetoricu naoružanih protivnika.



Lo Wang, alias Ratnik Senke, upravo je junak takvog kova. Naoružan sopstvenim pesnicama i ubojitim mačem, on po oprobanom scenariju odlučuje da se suprotstavi naučniku i industrijalcu po imenu Zilla koji je istovremeno i jedan od glavnih bosova kineske mafije. Iako vaspitavan i obučavan u tradicionalnom maniru, Lo Wang se neće ustezati da uzme u ruke i proizvode moderne tehnologije, od automatskog pištolja, pa sve do lansera nuklearnih bojevih glava.



Ono što se odmah po startovanju *Shadow Warriora* da primetiti jeste neverovatna sličnost u vizuelnom pogledu između ove igre i *Duke Nukema 3D*. To je u velikoj meri posledica korišćenja istog 3D enginea, ali i nekih dizajnerskih rešenja poput vrsta i tipova tekstura, izbora boja, osvetljenja itd. Igra je podeljena u dve epizode, pri čemu se prva sastoji od svega četiri nivoa (radi se zapravo o „shareware" verziji koja je dostupna već neko vreme), dok drugu epizodu čini narednih osamnaest nivoa. Tu su i neizbežni „deathmatch" nivoi, kao i neophodna programska podrška za kreiranje sopstvenih nivoa.



Imajući u vidu sličnost između pomenutih igara, ovde ćemo istaći samo specifičnosti *Shadow Warriora*. Na velikom broju nivoa igrač nailazi na različite vrste vozila (tenkovi, čamci, borna kola, transporteri itd.) kojima su zajedničke dve stvari: sva su opremljena naoružanjem i sva se nalaze u neispravnom stanju. Tada je najpre potrebno pronaći kutiju sa alatom, zatim popraviti vozilo, a onda ga iskoristiti za potrebe tamanjenja protivnika. Druga zanimljivost su karakteristični likovi iz crtanih filmova japanske produkcije. Ovi likovi (većinom nage devojke) nemaju neku svrhu u igri i ubačeni su najviše zbog zanimljivih komentara Lo Wanga. Moramo pohvaliti i „soundtrack" za ovu igru koji se na CD-u nalazi isključivo u obliku audio zapisa. Slušajući genijalnu muziku koja prati *Shadow Warriora* ne možemo da se otmemo utisku da je ona bolja od većine onoga što se trenutno vrti na muzičkim satelitskim stanicama.

Autorima zameramo to što se nisu potrudili da unesu bilo kakva poboljšanja u postojeći 3D engine, tako da *Shadow Warrior* pati od istih boljki kao i *Duke Nukem 3D*, s tim što to ovde dodatno dobija na težini zato što je između dve igre protekao dovoljno dugačak vremenski period u kome se moglo što-šta i uraditi. Na primer, neprijateljski likovi na prosečnom odstojanju čak i u visokoj rezoluciji deluju veoma grubo („kockasto"), a kada se nađu u neposrednoj blizini glavnog junaka, više liče na gomilu raznobojnih kvadratića, nego na neki oblik koji ima bilo kakvog smisla. Takođe, pri podizanju i spuštanju pogleda dolazi do izrazito jakih deformacija oblika okolnih objekata, što, recimo, nije slučaj kod *Quakeovog* 3D enginea.

Ove mane su ipak sitnica u odnosu na zabavu koju *Shadow Warrior* nudi. Sve ono najbolje što je imao *Duke Nukem 3D* ima i ova igra: zaraznost, duhovitost (npr. u jednoj sceni se pojavljuje Lara Kroft u zanimljivom položaju), smešne i sarkastične komentare glavnog junaka (često i ispod granice dobrog ukusa), atraktivno dizajnirane nivoe i, što je za većinu ljubitelja ovakvih igara vrlo bitno, naglašenu brutalnost i surovost. *Shadow Warrior* nema ambiciju da se poput *Hexena II* svidi i onima koji od *Doom*ačine traže nešto više od pukog uništavanja neprijateljskih sprajtova. To je igra u kojoj je na svakom nivou cilj sakupiti tri-četiri ključa, pobiti sve što hoda, skače, trči i leti, a onda sve to ponoviti na sledećem nivou, i tako dalje sve do poslednjeg okršaja sa Zillom. Krvi, naravno, ima na sve strane, delovi tela lete kao konfete, ali to je recept koji je oduvek palio, pa nema razloga da ne upali i ovoga puta.

Shadow Warrior je jedini dostojan naslednik *Duke Nukema 3D*. Ovo nije nikakvo iznenađenje ako se zna da su obe igre delo jednog istog autorskog tima. Jedini problem je u tome što se ova odlična igra pojavila u pogrešno vreme, odnosno uz zakašnjenje od nekih devet meseci, pa i više. Da smo *Shadow Warriora* mogli da igramo početkom ove godine ili još ranije, nema sumnje da bi danas veliki broj igrača za svoju najomiljeniju *Doom*ačinu isticao upravo ovu igru. Međutim, nepotrebno odugovlačenje, za koje nema nikakvog opravdanja pošto da je 3D engine već postojao u momentu kada je rad na igri započeo, doveo je do toga da *Shadow Warrior* bude objavljen u momentu kada se na tržištu već nalaze (ili će se ubrzo naći) daleko naprednija ostvarenja kao što su *Hexen II*, *Dark Forces 2*, *Unreal*, *Quake 2* itd. U takvoj konkurenciji adut „3D Realmsa" teško da će moći da ponovi uspeh *Duke Nukema 3D*, iako to realno zaslužuje.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

85

Podjednako dobro i zarazno kao i Duke Nukem 3D. Odlična muzika.

Prevaziđeni 3D engine.

Beasts & Bumpkins



Igra vas stavlja u kožu Lorda Mildewa: lord koga je senilni i šašavi kralj oterao sa svoje teritorije jer nije želeo da mu se pokori Sada se vaš imetak sastoji od malog parčeta zemlje na kojoj živi nekolicina seljana koja vam je ostala privržena

Vaš prvi zadatak je da povećate populaciju u selu i formirate stado krava. Zaista zvuči lako kao što jeste ali morate voditi računa o malom milionu sitnica. Da bi vaši seljani imali gde da spavaju i gde da se razmnožavaju morate im sagraditi kućice (peasant hut) Postavite i nekoliko pilićarnika (chicken's house) da ne bi pomrli od gladi Gradnjom Builders Guilda dobijate radnike koji rade dva puta brže od običnih seljana tako da će se sve gradnje u selu završavati u kraćem roku. Vreme protiče veoma brzo. tako da to doprinosi dinamici igre. ali vam može i zasmetati jer ponekad nećete stići da završite sve u roku Godišnja doba traju koliko i jedan dan, tako da svaki novi dan donosi nove vremenske uslove. Noću se seljani povlače u kuće iz kojih dopiru simpatični komentari tipa 'Wee need a women s company' zatim ženski Yesss pleeease!' i njima slični Svi događaji u igri su propraćeni nekim zvukom, svaki novi dan započinje kukurikanjem oko krava (a i oko seljana) zuje muve, da su pravi stočari dokazuju tako što često glasno podriguju ili puštaju gasove' Zvučni efekti imaju važnu ulogu u ovoj igri kada čujete seljaka kako viče Ya-hooo!' budite sigurni da ćete uskoro u selu dobiti prinovu, a ispred kućice će sedeti majka sa bebom u naručju. Zujanje ose vas upozorava da vas osa ogromnih razmera uskoro može napasti, zavijanje vukova vas podseća da zatvorite kapiju na farmi i zaštitite svoje stado No o neprijateljima kasnije U selu uvek morate imati bar jednog muškarca i ženu, da ne ostanete bez podmlatka. Odrasli seljani brzo mutiraju u starce a od njih nećete imati nikakave vajde, jer oni samo tumaraju po selu, jedu i piju Da bi imali dovoljno hrane. pored pilićarnika, morate u proleće zasaditi pšenicu, koju će požnjeti u jesen (odlično urađen deo- svi dolaze na polje, kose pšenicu i džakove nose u pekaru) Mleko dobijate od krava, vodu iz bunara koji ćete moći da gradite kasnije Ukoliko sve radite kako treba često ćete čuti Our leader is truly great!' ili What a nice place' Oko sela rastu pečurke od kojih su neke opasne (sive) a neke popunjavaju energiju do maksimuma (crvene) Iznad osobe koja govori pojavljuje se stripski oblačić, tako da kada čujete 'I am hungry' znate koga da selektujete. Jedini koji ne mogu ništa korisno da rade u selu su deca i starci Ostali su aktivni, muškarci na primer mogu da grade, žene muzu krave Vojnike ćete moći da stvarate u kasnijim misijama, i oni ne stare i ne učestvuju u razmnožavanju Međutim, svakog vojnika možete ražalovati (time opet postaje obični farmer Jack') slanjem u Footman s guild (na isti način se vojnik i pravi) Da biste odbranili selo morate uvek imati bar tri vojnika. Kasnije će taj broj biti više nego nedovoljan ali u početku vas samo napadaju već pomenute ogromne ose, koje uglavnom idu na krave i žene potom vukovi koji se orijentišu na decu i stado Zombiji su u vlasništvu Dark Lorda, koji želi da kraljevstvo naseli silama mraka, jer je kralj koji vas je proterao u međuvremenu umro U slučaju da nemate vojnika u selu, žitelji će se braniti kamenjem što je zaista simpatično animirano Uopšte, cela igra ima izvesnu dozu duhovitosti i šarma Nije previše ozbiljna (ne mešati sa teška) i odlična je za one koji prvi put žele da probaju igre ovog tipa mada će i za iskusnije igrače predstavljati pravu zanimaciju uprkos tome što može da se pređe za manje od nedelju dana Misije kojih ima trideset logično će postajati sve teže i teže i imaćete više opcija na raspolaganju Za odbranu će vam biti dragocen stari čarobnjak (konačno starac koji nečemu služi) ili sveštenik koji imaju na raspolaganju sijaset magija, a aktiviraju se po principu point and click.







Posebnu pažnju morate obratiti na finansije, jer svaka gradnja iziskuje novac Klikom na ikonicu sa novčićima imate uvid u kompletnu situaciju u selu Tu se regulišu cene hrane takse donacije za crkvu Kada budete poskupljivali životne namirnice, vodite računa da ne preterate jer će se često dešavati da neko nešto uzme, a ne plati Ovde još imate uvid i u populaciju, koliko je stanovnika u selu, koliko je bilo rođenja, odlazaka na onaj svet, da li su seljani srećni, koliki su prihodi i rashodi krađe ubistva itd U igri postoji veoma lepo urađen help, zapravo pre neka vrsta on line tutora koji se javlja kada god vam neka nova opcija postane dostupna Igra je zaista vredna pažnje i ovo ovde napisano može preneti samo delić atmosfere iz igre.

Za kraj da pomenemo ekipu koja je uradila igru, u pitanju je „Worldweaver Productions", a igra izlazi pod etiketom „Electronic Artsa"

Božo KRSTAJIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: P/60, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

89

Dopadljivost, atmosfera.

Loša mapa, prebrz razvoj događaja

Drachen Zor



U mističnoj zemlji Drakkor leži Zmajska Kapija koju imperator zove *Drachen Zor*. Iz svih krajeva zemlje doći će ratnici da se u slavu svog klana bore za kapiju i njenu moć i ponesu titulu Gospodara Zmajske Kapije. Ovo je uvod u novu tabačinu koja dolazi iz „South Peaka". Tako opet na jednom mestu imamo šesnaest likova koji će jedan drugome da lome kosti brojnim specijalnim potezima, comboama i magijom, i to sve u devet različitih arena. Interesantna je mogućnost sklapanja saveza sa protivnikom, pa se u sledećoj rundi on bori na vašoj strani. U „South Peaku" hvale veštačku inteligenciju protivnika koji brzo uče i prilagođavaju se vašem stilu borbe. Kao i sve nove igre, i *Drachen Zor* podržava igranje preko Mreže i Interneta. (dk)

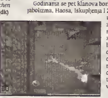
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Kada se pomenu igre *Sins of the Fathers* i *The Beast Within* svakom pravom avanturisti pomalo zaigra srce. Svim obožavateljima avantura Gebrijel Najta sigurno će biti veoma drago da znaju da će sredinom leta naredne godine imati prilike da rešavaju novu okultnu misteriju. Autorka serijala Džejn Džensen je ovoga puta priču smestila u malo selo negde u Evropi (ponovo se radi o mestu koje zaista postoji, ali se njegovo ime za sada drži u tajnosti) u koje Gebrijel dolazi na poziv lokalnog plemića koji, inače, ima nekakve veze sa familijom Riter. Međutim, već prve večeri plemićev sinčić biva kidnapovan i odveden u nepoznatom pravcu. Gebrijel započinje istragu, a ubrzo će mu se pridružiti Grejs, kao i njegov stari drugar, inspektor Mosli koga se sećamo iz prvog dela *Sins of the Fathers*. Specifičnost trećeg nastavka je u tome što će to biti renderovana 3D igra *(Doom?)* sa slobodnim i kontinualnim kretanjem u prostoru. Pomenuto selo i okolina biće preneti na računar onako kako zaista izgledaju u stvarnosti, što znači da će igrač imati utisak da se nalazi u nekakvom virtuelnom svetu. Dijalozi između likova i sve ključne scene biće urađene filmski i potom digitalizovane. Zaigralo vam je srce, zar ne? (sm)

Mageslayer

Godinama se pet klanova borilo da oslobode ljude od zlih magova. Klanovi Znanja, Dijabolizma, Haosa, Iskupljenja i Zemlje naučili su da koriste Sunčanu kuglu i Zvezdani kamen i da iz njih crpu svoju moć. Prilikom poslednje najezde magova klan Znanja i Zvezdani kamen su uništeni, i sada ostaje vodama preostalih klanova da unište magove zauvek. U ovoj pucačini u trećem licu birate lidera Warlocka(klan Haosa), Arch Demona(klan Dijabolizma), Inquisitora(klan Iskupljenja) i Earthlord(klan Zemlje). Svaki od likova ima specifične sposobnosti i čarolije, ali ipak najjača su oružja za blisku borbu jer pogled iz trećeg lica ograničava vidokrug. *Mageslayer* podržava 3D akceleratorske kartice i DirectX, a u mrežnoj verziji može učestvovati do šesnaest igrača. (dk)



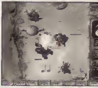
Prey

Paralelno sa radom na igri *Shadow Warrior* u „3D Realmsu" započeli su sa razvojem novog 3D enginea po imenu „Portal Technology" koji predstavlja značajan iskorak napred u odnosu na sve trenutno poznate programske rutine na kojima se baziraju aktuelne 3D igre. Prva *Doom*oačina koja koristi prednosti nove tehnologije (apsolutna sloboda kretanja, visoka rezolucija sa High Color paletom boja, unapređeni sistem za animaciju likova) jeste *Prey*, futuristička priča o američkom Indijancu Talonu Brejvu koji pukim slučajem biva uvučen u jednu veliku SF avanturu (novi Flaš Gordon?). Za razliku od dosadašnjih igara „3D Realmsa" koje su se isključivo zasnivale na masakriranju svega živog što se nađe u dometu oružja glavnog junaka, *Prey* će biti svojevrsni test inteligencije, iako se, naravno, ni arkadni elementi ne mogu zanemariti. „Loša" vest je da će igra bezuslovno tražiti neku od 3D kartica sa 3Dfx ili Rendition setom čipova. Datum izlaska *Preya* još nije utvrđen, ali bi to trebalo da bude negde na proleće iduće godine. (sm)



Extreme Tactics

Iz firme „Media Station" dolazi nam još jedna strategija u realnom vremenu. Na planeti Calabria stanovništvo se podelilo u dva klana. Klan Bloodfox koji želi da upotrebe preostale zalihe coolar kristala da poprave šta se može, a pripadnici klana HammerHawk žele da sagrade svemirski brod i nadu novu planetu za život. Pošto su Clabrijanci krajnje netolerantni ljudi, drugi klan mora biti uništen. Kao resurse koristite pomenute coolar kristale i otpadno gvožđe koje ostaje na bojnom polju. Jedinice sami krelrate, birate između petnaest šasija i dvadeset tipova oružja i štitova tako da zapravo postoji preko sto različitih jedinica. Takođe birate pogon i stepen inteligencije jedinice. Pored trideset originalnih nivoa sa igrom dobijate i editor za mape, a dodatne nivoe i dizajne vozila „media Station" će objavljivati preko Interneta. (dk)



Halflife



I „Sierra" je od „id Softwarea" otkupila *Quake II* engine i iskoristila ga za svoju najnoviju 3D akcionu igru u prvom licu - *Halflife*. U napuštenom postrojenju za lansiranje nuklearnih projektila naučnici su uspeli da otvore dimenzionu kapiju (a gde bi drugde neko želo da otvara dimenzionu kapiju),a vi nemate pametnija posla nego da vidite šta je sa druge strane. A tamo su čudovišta koja nisu prijateljski raspoložena. Pored klasičnog tamanjenja pokretnih meta u *Halflifeu* postoji mnogo likova i stvorenja koja ne morate dezintegrisati, već vam pomažu da uspešno završite igru, a postoji i dosta teških zagonetki, tako su dodati elementi avantura i FRP igara. Preko mreže i Interneta u drugu dimenziju može da uđe do tridesetdva igrača. (dk)

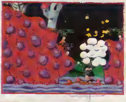
Dark Earth

Iz francuske firme „Kalisto Entertainment" stiže nam izuzetna arkadna avantura po imenu *Dark Earth*. To je priča o Arkhanu (?), mladiću iz drevne zemlje Sparta koji mora da nađe lek protiv bolesti koju je dobio kada se slučajno našao na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Boljka, naravno, nije obična i podrazumeva opsednutost nekakvim mračnim demonima. Na dva kompakt diska smešten je čitav jedan grad izrenderovan u *3D Studiu* i *Softimageu* u 32.000 boja, sto različitih 3D likova sa specifičnim osobinama, preko 5.000 frejmova animacije i četiri časa digitalizovanog govora. Po svemu sudeći, *Dark Earth* bi trebalo da bude veliki hit. **(sm)**



Worms 2

Britanski „Team 17" konačno donosi novi nastavak simpatičnih *Wormsa*. Grafički, iako sličan prethodnicima, *Worms 2* je urađen po današnjim standardima. Crvi su veći, zaobljeniji i detaljniji, tako da se raspoznaju izrazi na licu. Izvođenje je takođe unapređeno, tako sada crvi mogu da skaču unazad, direktno uvis i da u skoku pucaju ili bacaju konopac koji se sada omotava oko objekata. Naravno tu je mnogo novih oružja kao npr Molotovljev koktel, bakica (deluje slično ovci), pištolj (jači od sačmare, ali zahteva veću preciznost), a za prisnu komunikaciju odgojna (čitaj bejzbol) palica. Pored starog air strikea tu je mail strike (slanje bombe poštom!), surfovanje ili pobesnele krave. Mrežna i Internet verzija prima do šest igrača. **(dk)**



Warhammer Epic 40000: Final Redemption

Iz kuhinje „Mindscapea" stiže potezna strateška igra rađena po istoimenoj tabla igri „Games Workshopa". „Mindscape" se već oprobao u izradi *Warhammera 400000* u *Space Hulk* serijalu, ali **Epic** predstavlja poseban sistem baziran na izuzetno sitnim figurama veličine od 5 do 25 mm. Scenario koji se u igri obrađuje predaje igraču na upotrebu Imperijalnu gardu, Adeptus titanicus (robotitvrđave poput Mech ratnika) i famozne svemirske marince sve u cilju odbrane planete **Vollstad** od najezde Orkovskih bagija, motora i Garganata (orkovski odgovor na adeptus titanicus). Iza celog projekta stoji etiketa „SSI", što obećava vrhunsko strateško ostvarenje. **(bb)**



Warhammer: Dark Omens

Direktan nastavak velikog hita *Shadow of the Horned rat* prati avanture plaćeničkog komandanta Morgana Bernhardta i njegove družine u **Warhammer** svetu. Upravo pošto je pobedio Skavenske i Orkovske horde, sirotog komandanta iščekuju novi doživljaji protiv zlog Nekromanserskog lorda koji formira legije mrtvih (vampiri, kosturi, duhovi, utvare, zombi-zmajevi...) sa ciljem zauzimanja tuđih teritorija. Za ceo projekat odgovorna je firma „Mindscape/SSI", što je dovoljan argument da bi igra bila izuzetno ostvarenje. Kompletan 3D engine je promenjen, dok su pravila igre bazirana na najnovijoj 5 ediciji pravila pravog „Warhammera" (tabla-igre) koja podrazumevaju mnogo lakše korišćenje magija. U programu je implementirana mrežna opcija za 2 igrača koji mogu formirati svoje armije (Undead ili Imperia). **(bb)**.



Black Dahlia

Izuzetan uspeh *Rippera* podstakao je ljude iz „Take 2 Interactive Softwarea" da naprave još jednu koncepcijski sličnu igru. Radnja avanture *Black Dahlia* događa se u jesen 1941. godine, u vreme dok se u Americi vode rasprave o tome ući ili ne ući u Drugi svetski rat. Pored događaja vezanih sa ratne strahote u Evropi i Africi, Ameriku potresa još nešto - surovi poslovi hladnokrvnog ubice označenog nadimkom „The Torso Killer" i „The Mad Butcher of Kingsbury Run". Igrač se nalazi u ulozi Džima Pirsona, mladog



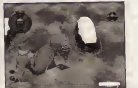
agenta CIA-e koji istražuje aktivnosti nacista na terotoriji SAD, odnosno njihovu povezanost sa mračnim satanističkim sektama. Za razliku od *Rippera* koji je vremenski bio ograničen na nekoliko dana, *Black Dahlia* prati događaje od punih sedam godina (od 1941. godine do 1947. godine). Glumačku ekipu ovoga puta predvodi **Denis Hoper**, što je samo po sebi garancija da će *Black Dahlia* biti „otkačena" igra. U prodavnicama se očekuje 1. januara 1998. godine. **(sm)**



Chasm: The Rift

Još jedna 3D akciona igra u prvom licu dolazi iz „Megamedie", a ono što ju razlikuje od ostalih igara ovog žanra je malo originalnosti. Tako je ovo jedna od retkih kvalitetnih 3D pucačina koja ne radi sa *Quakeovim* engineom. *Chasm The Rift* radi sa sapstvenim engineom, razvijenim u „Megamedia Corp.", koji omogućuje odlične efekte, npr. padanje kiše, lomljenje prozora i rupe od metaka u zidovima. Pomenuta originalnost se ogleda u mogućnosti preciznog nišanjenja, tako precizan pogodak iz običnog pištolja može biti efikasniji od akceleratora čestica koji prekrije sav donji deo ekrana. Za jednog igrača postoji scenario sa šesnaest nivoa i dvadeset vrsta protivnika, a postoji i šest nivoa za mrežno igranje. **(dk)**

Shipwrecks

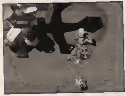


Ako želite da postanete gusar ne morate više da se zovete Guybrush Threepwood. Nova „Psygnosisova" igra *Shipwrecks* vas odmah stavlja na mesto kapetana piratskog broda. Cilj igre je postati najopasniji gusar, tj. svrgnuti kapetana Blowfeeta sa te pozicije. Da biste to uradili morate provesti svoj brod preko petnaest nivoa. Svaki nivo je smišljen kao potraga za zakopanim blagom, samo što se iza X ovaj put nalazi prolaz na sledeći nivo. Svaka tri nivoa čine jedan region na kraju koga vas uvek čeka neko veliko morsko čudovište. *Shipwrecks* je igra u realnom vremenu sa 3D izometrijskim izvođenjem, a mešavina akcije i rešavanja zagonetki čine je jedinstvenom. Kada samostalno rešite svih petnaest nivoa postoji još petnaest „coop" nivoa za dva igrača. **(dk)**

10th Planet

Pored svojih novih nastavaka *Elder Scrolls* serije, „Bethesda Softworks" sprema igru *10th Planet* koja spaja borbe u svemiru sa strategijom, tako da je pored brzine na okidaču potrebno prozreti planove bezobraznih vanzemaljaca i modifikovati svoje brodove u skladu sa svojom taktikom, kako istraživanjem i unapređivanjem tehnika, tako i upotrebom zarobljene tuđinske tehnologije. Igra bi trebalo da ima na stotine nelinearnih misija, a preko modema i mreže može učestvovati do osam igrača. **(dk)**





SCUD

Pogodnosti tehnički naprednog društva: ubacite novčić u jedan automat i dobijete konzervu 'ladnog piva, ubacite novčić u drugi automat i dobijete plaćenog ubicu. SCUD je baš to, plaćeni ubica iz automata koji je programiran na samouništenje po završenom zadatku. Pošto ne želite da se samouništite, morate potamaniti sve oko sebe, sem osobe koju ste programirani da ubijete. Možete da birate između sva tri lika iz istoimenog stripa: SCUD, SAM i Oswald. Pored standardnih misija, mrežno igranje nudi opciju upućivanja mnoštva zajedljivih pruka drugarima koje jurite. *SCUD* je još jedna od igara iz „SEGASofta" koja posle Saturna dolazi i na PC platformu. **(dk)**

Sanitarium

Otvarate oči, još uvek ste umorni, rukom dodirujete lice prekriveno zavojima. Ne sećate se kako ste dospeli ovde, ne znate gde je to ovde, ne znate ni svoje ime. Jedino što osećate je strah i jedino što znate je da morate da pobegnete. *Sanitarium* je avantura u realnom vremenu u kojoj ste vi misterija i rešavate je sami. U „DreamForge Intertainment" stvorili su čudan 3D renderovan svet kroz koji vodite svoj lik u potrazi za svojim identitetom, ali što više saznajete, sve manje ste sigurni da želite da saznate ostatak. **(dk)**



Take No Prisoners



„Red Orb Entertainment" i „Raven Software", kreatori *Hexena* i *Heretica*, napravili su još jednu pucačinu, ali ne u prvom nego u trećem licu. *Take no Prisoners* vas stavlja u ulogu Sladea, plaćenika koji je nakon apokaliptičnog rata ostao bez posla. Slade mora da se probije do centra San Antonia gde se nalazi džinovska kupola od čiste energije koja krije mračnu tajnu. Kroz mnoštvo nelinearnih nivoa napadaće vas dvadeset dve vrste protivnika od besnih pasa do naoružanih mutanata. Pored dvadesetjednog oružja Slade može da koristi i dvadesetdva predmeta kao što su štit, uređaj za nevidljivost, levitator itd. Od oružja tu je sve od pajsera preko lasera do „faznog tahijonskog pulsnog topa" (velika puška), a brže kretanje omogućavaju vam napuštena vozila. Mrežna igra je za šest igrača i nudi više zadataka do pukog tamanjenja saigrača. **(dk)**

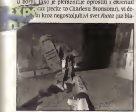
UBIK

„Cryo Interactive" nam donosi interesantnu mešavinu strategije i akcije kojoj je najveći adut to što je rađena po priči Philipa K. Dicka (Filip K. Dik) poznatog po svojim delima Blade Runner i Totall Recall. U *UBIK*u vodite odred plaćnika kroz futuristički New York 2019. godine sa ciljem da kroz petnaest misija eliminišete grupe terorista. Za svaku misiju sastavljate tim od pet plaćenika, a na raspolaganju vam je šezdeset likova od kojih svaki ima svoje specijalne karakteristike. Pored trideset konvencionalnih oruđja, vaši likovi raspolažu i sa šezdeset psihičkih moći koje jačaju sa iskustvom vaših ratnika (). Protivnici su veoma prilagodljivi i ako stalno koristite istu taktiku, naći će vam manu. Pogled je 3D izometrijski, a na raspolaganju su vam dva [illegible]da: statičan pogled odozgo i pod uglom sa mogućnošću zumiranja. Između misija pratite full motion video sekvence koje vam dalje otkrivaju interesantnu priču Philipa K. Dicka, a kada završite scenario možete da se okušate i u mrežnoj verziji. (dk)



Riot - Mobile Armor

Nova igra iz „Monolith Studios" odigrava se u svetu dizajniranom u Manga stilu. U futurističkom Japanu koji je jedan veliki megalopolis sa džinovskom zgradama pun veselih ljudi bademastih očiju. Vi ste Sanjuro Takeshi, pripadnik specijalnih oklopljenih snaga, koga je brat izdao u borbi. Jako je plemenitije oprostiti i okrenuti [illegible]raz (recite to Charlesu Bronsonu), vi će[illegible]ti kroz negostoljubivi svet *Riota* (uz bla-



goslov g Bmnsona) da se osvetite razmaženom bratu. Igru počinjete „pešaka", a kako napredujete, nalazite dodatke za svoje Mech-odelo. Ovo je 3D akciona igra u prvom licu, a engine je zajedničko delo „Monolitha" i „Microsofta". Već standardno, moguća je igra preko Mreže i Interneta. (dk)

TOP LISTE

Priprema Goran KRSMANOVIĆ

Do 13. oktobra primili smo 145 kupona. Među njima bilo je 61% vlasnika Pentiuma, 31% vlasnika 486-ica i 8% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:
Igru **Death Drome** firme „Virgin Interactive" dobio je: Aleksandar Đurđević, JNA 8/2, 38240 Podujevo
Igru **Counter Action** firme „Mindscape" dobio je: Marko Radović, Milana Obrenovića 33/1, 31250 Bajina Bašta
Igru **Virtual Karts** firme „MicroProse" dobio je: Milan Ćurčić, Birčaninove 18, 11000 Beograd

Listu sastavio **Milan Zlatić**, Užice

1. Virtue Fighter 2
2. Atomic Bomberman
3. Wet - The Sexy Empire
4. Sonic 3D
5. Extreme Assault
6. Outpost 2
7. Premier Manager 97
8. Pandemonium!
9. Ecstatica 2
10. Lomex

Listu sastavio **Milan Kostić**, Jekovo

1. Pendemonium!
2. Twinsen's Odyssey
3. Wet - The Sexy Empire
4. Imperielism
5. Outpost 2
6. Premier Maneger 97
7. Extreme Assault
8. Atomic Bomberman
9. Lomex
10. Dungeon Keeper

Listu sastavio **Uroš Voštinić**, Beograd

1. Hexen 2
2. Twinsen's Odyssey
3. Pandemonium!
4. Shadows Of The Empire
5. Virtua Fighter 2
6. Extreme Assault
7. Carmageddon
8. Discworld 2
9. Ecestatice 2
10. Atomic Bombermen

Zbirna lista prema ovim glasovima:

1. Pandemonium!	23
2. Twinsen's Odyssey	20
3. Virtua Fighter 2	18
4. Wet - The Sexy Empire	16
5. Extreme Assault	15
6. Atomic Bomberman	14
7. Hexen 2	12
8. Outpost 2	11
9. Premier Manager 97	9
10. Shadows Of The Empire	7

(Zbirna lista se formira sabiranjem bodova, po sledećem principu: prvoj igri na pojedinačnim listama se dodeljuje 12, drugoj 10, trećoj 8, četvrtoj 7 bodova i tako dalje do desete igre koja dobija 1 bod.)

Za preuzimanje nagrada dobitnici treba da se jave sekretaru naše redakcije na telefon 011/3220-552 radnim danom od 10-15 časova.

I vaša lista može biti objavljena u „Svetu kompjutera", ili možete dobiti vrednu nagradu – originalnu igru. Treba samo da pošaljete kupon na adresu:

Svet kompjutera (Top Lista) Makedonska 31 11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive deset najboljih igara koje ste igrali ili videli u poslednjih mesec dana

br.	Naziv igre
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Ime i prezime:
Adresa:
E-mail adresa:
Imam PC konfiguraciju: